D&D
GUIA DO MESTRE
DUNGEONS & DRAGONS®
Tudo que um Mestre precisa para criar histórias
lendárias para o maior RPG do mundo

GUIA DO MESTRE

Sumário

Introdução

É bom ser o Mestre! Você não apenas conta histórias fantásticas sobre heróis, vilões e magia, mas também cria o mundo onde essas histórias ganham vida. Se você já está mestrando um jogo de D&D ou está pensando que isso é algo que você quer tentar, este livro é para você.

O *Guia do Mestre* assume que você conhece o básico de como jogar o jogo de interpretação de mesa de D&D. Se você nunca havia jogado antes, o *Conjunto para Iniciantes de Dungeons & Dragons* é um ótimo ponto de partida para novos jogadores e Mestres.

Este livro possui dois companheiros importantes: o *Livro do Jogador*, que contém as regras que seus jogadores precisam para criar personagens e as regras que você precisa para dar seguimento ao jogo, e o *Manual dos Monstros*, que contem monstros prontos-para-uso para povoar seu mundo de D&D.

O Mestre

O Mestre é a força criativa por trás de um jogo de D&D. O mestre cria um mundo para os outros jogadores explorarem e também cria e mestra **aventuras** que conduzem a história. Uma aventura geralmente se desdobra na conclusão bem sucedida de uma busca e pode ser tão curta quanto uma única sessão de jogo. Aventuras mais longas podem envolver os jogadores em grandes conflitos que requerem diversas sessões de jogo para serem resolvidos. Quando são conectadas, essas aventuras formam a **campanha** atual. Uma campanha de D&D pode incluir dezenas de aventuras e durar meses ou anos.

Um Mestre precisa vestir diversas carapuças. Como arquiteto de uma campanha, o Mestre cria aventuras ao colocar monstros, armadilhas e tesouros para os outros personagens de jogadores (os **aventureiros**) encontrarem. Como um contador de histórias, o Mestre ajuda os outros jogadores a visualizar o que acontece ao redor deles, improvisando quando os aventureiros fazem ou vão a algum lugar inesperado. Como um ator, o Mestre desempenha os papeis de monstros e personagens de suporte, dando vida a eles. E como um árbitro, o Mestre interpreta as regras e decide quando agir conforme elas e quando altera-las.

Inventar, escrever, contar histórias, improvisar, atuar, arbitrar – cada Mestre detém esses papéis diferentemente e você, provavelmente irá gostar de uns mais que outros. Isso ajuda a lembrar que Dungeons & Dragons é um passatempo, e ser o Mestre deveria ser divertido. Foque-se nos aspectos que você gosta e menospreze o resto. Por exemplo, se você não gosta de criar suas próprias aventuras, você pode usar as aventuras publicadas. Você também pode se apoiar nos outros jogadores para ajudar você a dominar as regras e a construir o mundo.

As regras de D&D ajudam você e os outros jogadores a terem bons momentos, mas as regras não estão no comando. Você é o Mestre e *você* está no comando do jogo. Quer dizer, seu objetivo não é massacrar os aventureiros, mas criar um mundo de campanha que é influenciado pelas ações e decisões deles, e manter seus jogadores voltando para ter mais! Se você tiver sorte, os eventos da sua campanha irão se manter nas memórias de seus jogadores muito tempo depois da última sessão do jogo ser concluída.

Como Usar Este Livro

Este livro é organizado em três partes. A primeira parte ajuda você a decidir que tipo de campanha você gostaria de mestrar. A segunda parte ajuda você a criar as aventuras – as histórias – que irão compor a campanha e manter seus jogadores entretidos de uma sessão de jogo até a seguinte. A última parte ajuda você a ajustar as regras do jogo e a modifica-las para se adequarem ao seu estilo de campanha.

Parte 1: Mestre de Mundos

Cada Mestre é o criador de seu próprio mundo de campanha. Se você inventou um mundo, adaptou um mundo de um livro ou filme favorito, ou usou um cenário publicado para o jogo de D&D, você faz desse mundo o seu ao longo de uma campanha.

O mundo onde você colocou sua campanha é um dos incontáveis mundos que formam o **multiverso** de D&D, um vasto aglomerado de mundo onde as aventuras acontecem. Mesmo se você estiver utilizando um mundo consagrado como os Reinos Esquecidos, sua campanha acontece em um tipo de universo espelhado do cenário onde assume-se que os livros dos Reinos Esquecidos, produtos de jogo e jogos digitais acontecem. O mundo é seu para alterar como você achar adequado e seu para modificar conforme você explora as consequências das ações dos jogadores.

Seu mundo é mais que um simples pano de fundo para aventuras. Como a Terra Média, Westeros e outros incontáveis mundos de fantasia existentes, é um lugar para onde você pode escapar e testemunhar o desdobramento de histórias fantásticas. Um mundo bem construído e bem mestrado parece fluir ao redor dos aventureiros, fazendo com que eles se sintam parte de algo, ao invés de aquém dele.

A consistência é a chave para um mundo fictício coerente. Quando os aventureiros voltam a cidade em busca de suprimentos, eles deveriam encontrar os mesmos **personagens do mestre** (PdMs) que eles conheceram anteriormente. Em breve, eles aprenderão o nome do taverneiro e ele também se lembrará deles. Quando você tiver alcançado esse grau de consistência, você poderá realizar uma mudança ocasional. Se os aventureiros voltarem para comprar mais cavalos nos estábulos, eles podem descobrir que o homem que gerencia o lugar voltou para sua casa na grande cidade além das colinas e agora sua sobrinha gerencia o negócio da família. Esse tipo de mudança – uma que não tem ligação direta com os aventureiros, mas que eles irão perceber – faz com que os jogadores sintam que seus personagens são parte de um mundo vivo que muda e cresce com eles.

A Parte 1 desse livro é toda sobre inventar seu mundo. O capítulo 1 fala sobre qual tipo de jogo você quer mestrar e ajuda você a decidir alguns detalhes importantes sobre seu mundo e seus conflitos globais. O capítulo 2 ajuda você a colocar seu mundo num contexto mais amplo no multiverso, expandindo-se nas informações apresentadas no *Livro do Jogador* para discutir os planos de existência e os deuses que você pode colocar juntos para servir as necessidades da sua campanha.

Parte 2: Mestre de Aventuras

Se você está escrevendo suas próprias aventuras ou usando as aventuras publicadas, espera-se que você invista tempo de preparação além das horas gastas na mesa de jogo. Você precisará encontrar algum tempo livre para exercitar sua criatividade enquanto inventa tramas intrigantes, cria novos PdMs, constrói encontros e pensa em formas inteligentes de prenunciar eventos da história que ainda estão por vir.

A Parte 2 deste livro é voltada a ajudar você a criar e conduzir grandes aventuras. O capítulo 3 fala dos elementos básicos de uma aventura de D&D, e o capítulo 4 ajuda você a criar PdMs memoráveis. O capítulo 5 apresenta diretrizes e conselhos para conduzir aventuras ocorridas em masmorras, ambientes selvagens e outros locais, e o capítulo 6 fala do tempo entre as aventuras. O capítulo 7 é todo voltado aos tesouros, itens mágicos e recompensas especiais que ajudam a manter os jogadores interessados na sua campanha.

Parte 3: Mestre de Regras

Dungeons & Dragons não é uma competição ferrenha, mas precisa de alguém que seja imparcial, mas ainda esteja envolvido com o jogo para garantir que todos na mesa joguem de acordo com as regras. Como o jogador que criou o mundo de jogo e as aventuras que ocorrem dentro dele, o Mestre é a escolha mais adequada para assumir o papel de árbitro.

Como um árbitro, o Mestre age como mediador entre as regras e os jogadores. Um jogador diz ao Mestre o que deseja fazer e o Mestre determina se ele conseguiu ou não, em alguns casos, pedindo ao jogador que faça uma rolagem de dado para determinar o sucesso. Por exemplo, se um jogador quiser que seu personagem atinja um orc, você diz, “Faça uma jogada de ataque” enquanto observa a Classe de Armadura do orc.

As regras não cobrirão todas as situações possíveis que surgirão durante uma típica sessão de D&D. Por exemplo, um jogador pode querer que seu personagem arremesse um braseiro cheio de brasas incandescentes na cada de um monstro. Como você determinará o resultado dessa ação cabe a você. Você pode solicitar que o jogador realize um teste de Força, enquanto mentalmente define a **Classe de Dificuldade** (CD) como 15. Se o teste de Força for bem sucedido, você então determina como uma cara cheia de brasa incandescente afetará o monstro. Você pode decidir que elas causa 1d4 de dano de fogo e impõem desvantagem nas jogadas de ataque do monstro até o final do próximo turno dele. Você jogão o dado de dano (ou deixa o jogador fazê-lo) e o jogo continua.

Às vezes, mediar as regras significa impor limites. Se um jogador diz a você, “Eu quero correr e atacar o orc”, mas o jogador não tem movimento suficiente para alcançar o orc, você diz. “Ele está muito longe para você correr e ainda atacar. O que você quer fazer, ao invés disso?” O jogador recebe a informação e deve bolar um plano diferente.

Para arbitrar as regras, você precisa conhece-las. Você não precisa memorizar este livro ou o *Livro do Jogador*, mas você deve ter uma ideia clara do conteúdo deles, assim, quando uma situação precisar ser arbitrada, você saberá onde procurar a referência apropriada.

O *Livro do Jogador* contém as regras principais que você precisa para jogar. A Parte 3 deste livro oferece uma gama de informações para ajudar você a ajustar as regras e uma vasta variedade de situações. O capítulo 8 apresenta conselhos para usar jogadas de ataque, testes de habilidade e testes de resistência. Ele também contém opções apropriadas para certos estilos de jogo e campanhas, incluindo diretrizes para usar miniaturas, um sistema para lidar com cenas de perseguição e regras para loucura. Se você gosta de criar suas próprias coisas, como novos monstros, raças e antecedentes de personagem, o capítulo 9 mostra como fazê-lo. Esse capítulo também contém regras opcionais para situações ou estilos de jogo incomuns, como o uso de armas de fogo em um cenário de fantasia.

Conheça Seus Jogadores

O sucesso de um jogo de D&D reside na sua capacidade de entreter os outros jogadores na mesa de jogo. Ao passo que papel deles é criar personagens (os protagonistas da campanha), dar vida a eles e ajudar a conduzir a campanha através das ações dos seus personagens, seu papel é manter os jogadores (e a si mesmo) interessados e imersos no mundo que você criou e permitir que os personagens deles façam coisas incríveis.

Saber o que seus jogadores mais gostam num jogo de D&D ajuda você a criar e conduzir aventuras que eles iram curtir e se lembrar. Uma vez que você saiba quais das atividades a seguir cada um dos jogadores do seu grupo mais gostam, você poderá criar aventuras que satisfaçam as preferências dos seus jogadores da melhor forma possível, assim mantendo-os engajados.

Atuar

Os jogadores que gostam de atuar, curtem entrar em seus personagens e falar com a voz do personagem. Interpretadores de personagens de coração, eles gostam de interações sociais com PdMs, monstros e seus companheiros de grupo.

Entretenha jogadores que gostam de atuar ao...

- dar a eles oportunidades de desenvolver as personalidades e antecedentes de seus personagens.
- permitir que eles interajam regularmente com PdMs.
- adicionar elementos interpretativos aos encontros de combate.
- incorporar elementos dos antecedentes dos seus personagens nas aventuras.

Explorando

Os jogadores que desejam explorar querem experimentar as maravilhas que um mundo fantástico oferece. Eles querem saber o que está atrás da próxima esquina ou colina. Eles também gostam de encontrar pistas e pilhas de tesouro.

Entretenha jogadores que gostam de explorar ao...

- deixar pistas que dão dicas de coisas que estão por vir.
- permitir que eles encontrem coisas quando eles decidem explorar.
- conceder descrições detalhadas de ambientes excitantes e usar mapas e acessórios interessantes.
- mostrar segredos de monstros a serem descobertos ou detalhes culturais a serem aprendidos.

Instigando

Jogadores que gostam de ações instigantes curtem de fazer as coisas acontecerem, mesmo quando isso significa assumir riscos perigosos. Eles irão, então, se jogar no perigo e enfrentar as consequências ao invés de enfrentar o tédio.

Entretenha jogadores que gostam de instigar ao...

- permitir que eles afetem seus arredores.
- incluir coisas em suas aventurar para tenta-los.
- deixar que as ações deles coloquem os personagens em situações complicadas.
- incluir encontros com PdMs que sejam tão resolutos e imprevisíveis quanto eles.

Combatendo

Jogadores que gostam de combates fantásticos, preferem chutar os traseiros de vilões e monstros. Eles procuram por qualquer desculpa para iniciarem uma briga, preferindo ações precipitadas à deliberação cuidadosa.

Entretenha jogadores que gostam de combater ao...

- criar encontros de combate inesperados para eles.
- descrever vividamente os estragos causados por seus personagens com seus ataques e magias.
- incluir encontros de combate com um grande número de monstros fracos.
- interromper interações sociais e exploração com combates.

Otimizando

Jogadores que gostam de otimizar as capacidades de seus personagens, curtem aprimorar seus personagens para alcançar o ápice da performance em combate ao ganhar níveis, novas características e itens mágicos. Eles abraçam qualquer oportunidade de demonstrar a superioridade de seus personagens.

Entretenha jogadores que gostam de otimização ao...

- garantir a eles acesso regular a novas habilidades e magias.
- usar itens mágicos desejados como ganchos de aventura.
- incluir encontros que permitam que seus personagens brilhem.
- conceder recompensas quantificáveis, como pontos de experiência, para encontros sem combate.

Resolução de Problemas

Jogadores que querem resolver problemas gostam de investigar as motivações de um PdM, desvendar as maquinações de um vilão, resolver charadas e criar planos.

Entretenha jogadores que gostam de resolver problemas ao...

- incluir encontros que enfatizem a resolução de problemas.
- recompensar o planejamento e táticas com benefícios dentro do jogo.
- permitir ocasionalmente que um plano inteligente conceda uma forma fácil de vitória aos jogadores.
- criar PdMs com motivações complexas.

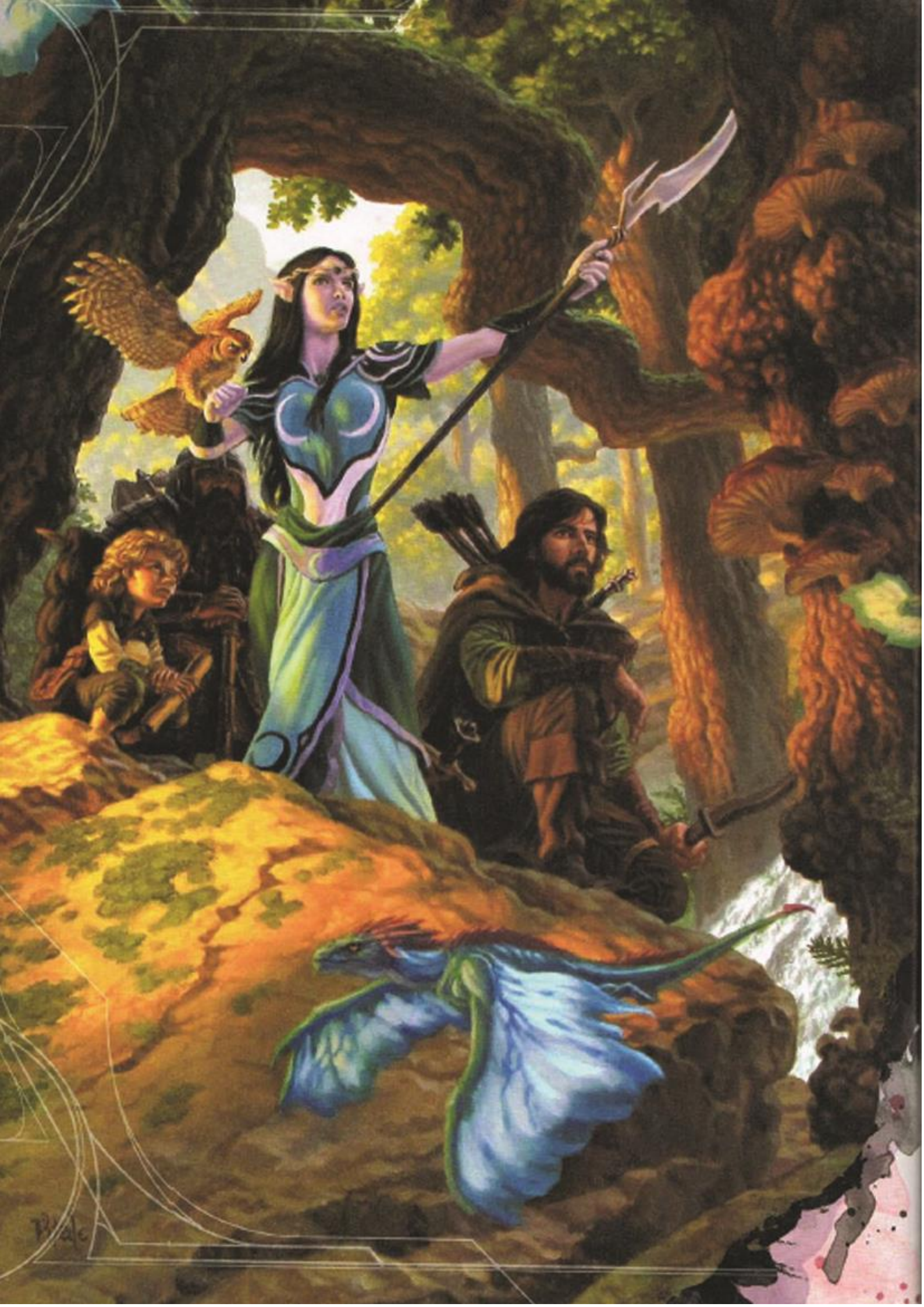
Contando Histórias

Jogadores que adoram contar histórias querem contribuir com a narrativa. Eles gostam quando seus personagens estão bastante envolvidos no desdobramento de uma história e eles curtem encontros que estão ligados ou expandem uma trama global.

Entretenha jogadores que gostam de contar histórias ao...

- usar os antecedentes de seus personagens para ajudar a modelar as histórias da campanha.
- garantir que um encontro trará avanço à história de alguma forma.
- fazer com que as ações dos seus personagens ajudem a conduzir eventos futuros.
- conceder ideais, vínculos e defeitos dos PdMs os quais os aventureiros possam adquirir vantagem.

PARTE 1

Mestre de Mundos

Capítulo 1: Seu Próprio Mundo

Seu mundo é o cenário para a sua campanha, o lugar onde as aventuras acontecem. Mesmo que você use um cenário existente, como o dos Reinos Esquecidos, ele se torna seu conforme você estabelece suas aventuras nele, cria personagens para habita-lo e faz mudanças nele ao longo de sua campanha. Este capítulo é todo sobre construir seu mundo e, então, criar uma campanha para ocorrer nele.

Um Amplo Panorama

Este livro, o *Livro do Jogador* e o *Manual dos Monstros* apresentam premissas padrão de como os mundos de D&D funcionam. Os cenários oficiais de D&D, os Reinos Esquecidos, Greyhawk, Dragonlance e Mystara não se distanciam muito dessas premissas. Cenários como Dark Sun, Eberron, Ravenloft, Spelljammer e Planescape se arriscam distanciando-se dessas bases. Conforme você cria seu próprio mundo, cabe a você decidir onde nesse espectro você deseja que seu mundo se estabeleça.

Premissas Principais

As regras do jogo são baseadas nas seguintes premissas centrais sobre o mundo de jogo.

Os Deuses Supervisionam o Mundo. Os deuses são reais e incorporam uma variedade de crenças, com cada deus reivindicando domínio sobre um aspecto do mundo, como guerra, florestas ou mar. Os deuses exercem influência sobre o mundo ao conceder magia divina aos seus seguidores e enviar sinais e presságios para guia-los. O seguidor de um deus serve como um agente daquele deus no mundo. O agente busca promover os ideais do deus e derrotar seus rivais. Embora alguns povos se recusam a honrar os deuses, nenhum pode negar a existência deles.

A Maior Parte do Mundo é Selvagem. As regiões selvagens são abundantes. Cidades-estados, confederações e reinos de diversos tamanhos espalham-se pela paisagem, mas além de suas fronteiras o ambiente selvagem predomina. As pessoas conhecem bem as áreas em que vivem. Elas ouviram histórias de outros lugares de mercadores e viajantes, mas poucos sabem o que existem além das montanhas ou nas profundezas da grande floresta, a não ser que eles mesmos já tenham estado lá.

O Mundo é Antigo. Impérios ascenderam e caíram, deixando poucos locais intocados pela grandeza ou decadência imperial. Guerra, tempo e forças da natureza eventualmente assolam o mundo mortal, enriquecendo-o com locais de aventura e mistério. Civilizações antigas e seus conhecimentos sobrevivem nas lendas, itens mágicos e em suas ruínas. O caos e o mal frequentemente seguem o colapso de um império.

Conflitos Moldaram a História do Mundo. Indivíduos poderosos agiram para deixar sua marca no mundo e facções de indivíduos de opinião similar podem alterar o curso da história. Facções incluindo as religiões, lideradas por profetas carismáticos, reinos governados por dinastias duradouras e sociedades sombrias que buscam dominar magia há muito perdida. A influência de tais facções cresce e diminui conforme elas competem entre si por poder. Algumas buscam preservar o mundo e mantê-lo numa era dourada. Outras esforçam-se para alcançar fins malignos, buscando governar o mundo com punho de ferro. Ainda existem aquelas que buscam objetivos que vão desde práticos até exotéricos, como o acumulo de riqueza material ou a ressurreição de um deus morto. Quaisquer que sejam seus objetivos, essas facções inevitavelmente se enfrentam, criando conflitos que podem conduzir o destino do mundo.

O Mundo é Mágico. Os praticantes de magia são relativamente poucos, mas eles deixam evidências de seu ofício em todos os lugares. A magia pode ser tão inofensiva e banal quanto uma poção que cura ferimentos até algo muito mais raro e impressionante, como uma torre flutuante ou um golem de pedra guardando os portões de uma cidade. Além dos reinos da civilização estão ocultos itens mágicos guardados por armadilhas mágicas, assim como masmorras construídas magicamente habitadas por monstros criados por magia, amaldiçoados por magia ou dotados de habilidades mágicas.

O Mundo é Seu

Durante a criação do seu mundo de campanha, ajuda começar com as premissas centrais e considerar como seu cenário pode muda-las. As seções subsequentes desse capítulo endereçam cada elemento e dão detalhes de como incorporar deuses, facções e assim por diante, no seu mundo.

As premissas esboçadas acima não estão esculpidas em pedra. Elas inspiram mundos de D&D cheios de aventura, mas elas não são o único conjunto de premissas que podem fazê-lo. Você pode construir um conceito de campanha interessante ao alterar uma ou mais dessas premissas centrais, assim como os mundos oficiais de D&D fizeram. Pergunte a si mesmo, “E se as premissas padrão não fossem verdade no meu mundo?”

O Mundo é um Local Mundano. E se a magia for rara e perigosa e, mesmo os aventureiros terão acesso limitado ou nenhum acesso a ela? E se a sua campanha for situada em uma versão da história do nosso mundo?

O Mundo é Novo. E se o seu mundo for novo e os personagens forem os primeiros de uma longa linhagem de heróis? Os aventureiros podem ser campeões dos primeiros grandes impérios, como os impérios de Netheril e Cormanthor no cenário dos Reinos Esquecidos.

O Mundo é Conhecido. E se o mundo estiver completamente cartografado e mapeado, até o ponto que existam notações que digam “Aqui jaz um dragão”? e se os grandes impérios cobrissem enormes extensões de nações, com fronteiras claramente definidas entre eles? As Cinco Nações do cenário de Eberron já foram parte de um grande império e viagens com auxílio de magia entre essas cidades é comum.

Monstros são Incomuns. E se os monstros forem raros e aterrorizantes? No cenário de Ravenloft, domínios horripilantes são governados por soberanos monstruosos. A população vive em terror perpétuo desses senhores sombrios e de seus lacaios malignos, porém, outros monstros raramente causam problemas a vida diária das pessoas.

A Magia está em Toda Parte. E se cada cidade for governada por um mago poderoso? E se lojas de itens mágicos forem comuns? O cenário de Eberron torna o uso de magia uma ocorrência do dia-a-dia, assim como navios voadores e trens levam viajantes de uma grande cidade para a outra.

Deuses Vivem na Terra ou estão Totalmente Ausentes. E se os deuses andarem regularmente na terra? E se os personagens puderem desafia-los e usurpar o poder deles? Ou então se os deuses forem remotos e, até mesmo os anjos nunca fizerem contato com os mortais? No cenário de Dark Sun, os deuses são extremamente distantes – talvez até nem existam – e os clérigos depende, portanto, de poder elemental para sua magia.

Deuses do Seu Mundo

O apêndice B do *Livro do Jogador* apresenta uma quantidade de panteões (grupos avulsos de divindades que não estão unidas por uma única doutrina ou filosofia) para serem usados em seu jogo, incluindo os deuses de mundos oficiais de D&D e panteões de fantasia histórica. Você pode adotar um desses panteões para a sua campanha ou pode selecionar divindades e ideais deles da forma que desejar. Veja "Um Exemplo de Panteão" nesta sessão para um exemplo.

Até onde as regras de jogo abrangem, não importa se seu mundo possui centenas de divindades ou uma igreja devotada a um único deus. Em termo de regras, os clérigos escolhem domínios, não divindades, portanto, seu mundo pode associar domínios com divindades da forma que você quiser.

Panteões Avulsos

A maioria dos mundos de D&D possui panteões de deuses avulsos. Uma multidão de divindades governa os diversos aspectos da existência, diversamente competindo ou cooperando uns contra os outros para administrar os assuntos do universo. As pessoas se agrupam em santuários para venerar deusas da vida e sabedoria, ou se encontram em locais escondidos para venerar deuses da enganação e destruição.

Cada divindade em um panteão possui um portfólio e é responsável por evoluir esse portfólio. No cenário de Greyhawk, Heironeous é o deus da bravura que convoca clérigos e paladinos a servi-lo e encoraja-os a espalhar os ideais de honra em batalha, cavalaria e justiça em sociedade. Mesmo no meio de sua batalha interminável com seu irmão Hextor, o deus da guerra e da tirania, Heironeous promove seu próprio portfólio: guerra lutada nobremente e em prol da justiça.

As pessoas na maioria dos mundos de D&D são politeístas, honrando suas próprias divindades e reconhecendo panteões de outras culturas. Indivíduos prestam homenagem a vários deuses, independente de tendência. Nos Reinos Esquecidos, uma pessoa deveria apaziguar Umberlee antes de entrar no mar, unir-se a um banquete para celebrar Chauntea durante o período da colheita e orar para Malar antes de ir caçar.

Alguns indivíduos ouvem um chamado ao serviço de uma divindade em particular e consideram esse deus como seu patrono. Indivíduos particularmente devotos tornam-se sacerdotes ao erguer um santuário ou ajudar o grupo de um local sagrado. Ainda mais raramente, aqueles que ouvem tal chamado tornam-se clérigos ou paladinos investidos com a responsabilidade de poderes divinos verdadeiros.

Santuários e templos servem como pontos de reunião comunitários para ritos e festivais religiosos. Sacerdotes de tais locais relacionam histórias dos deuses, ensinam as éticas de suas divindades patronas, oferecem conselhos e bênçãos, realizam ritos religiosos e concedem treinamento em atividades favorecidas por suas divindades. Metrópoles e grandes cidades podem abrigar diversos templos dedicados a deuses individuas importantes para a comunidade, enquanto que assentamentos menores podem ter um único santuário devotado a quaisquer deuses reverenciados pelos moradores.

Para construir rapidamente um panteão para seu mundo, crie um único deus para cada um dos oito dominós disponíveis para os clérigos: Conhecimento,

Divindades da Guerra da Alvorada

Divindade	Tendência	Domínios Sugeridos	Símbolo
Asmodeu, deus da tirania	LM	Enganação	Três triângulos em uma formação estreita
Avandra, deusa da mudança e da sorte	CB	Enganação	Três linhas onduladas sobrepostas
Bahamut, deus da justiça e da nobreza	LB	Guerra, Vida	Cabeça de dragão em perfil para a esquerda
Bane, deus da guerra e da conquista	LM	Guerra	Garra com três raios apontado para baixo
Corellon, deus da magia e das artes	CB	Luz	Estrela de oito pontas
Erathis, deusa da civilização e da invenção	LN	Conhecimento	Metade superior de uma engrenagem
Gruumsh, deus da destruição	CM	Guerra, Tempestade	Olho triangular com protuberâncias ósseas
Ioun, deusa do conhecimento	N	Conhecimento	Gancho moldado no estilo de um olho
Kord, deus da força e das tempestades	CN	Tempestade	Espada com um relâmpago cruzando o guarda-mão
Lolth, deusa das aranhas e das mentiras	CM	Enganação	Estrela de oito ponta com um estilo de teia
Melora, deusa da natureza e do mar	N	Natureza, Tempestade	Redemoinho em forma de onda
Moradin, deus da criação	LB	Conhecimento, Guerra	Bigorna flamejante
Pelor, deus do sol e da agricultura	NB	Luz, Vida	Círculo com seis pontos exteriores radiantes
Rainha Corvo, deusa da morte	LN	Luz, Morte	Cabeça de corvo em perfil para a esquerda
Sehanine, deusa da lua	CB	Enganação	Lua crescente
Tharizdun, deus da loucura	CM	Enganação	Espiral denteada no sentido horário
Tiamat, deusa da riqueza, da ganância e da vingança	LM	Enganação, Guerra	Estrela de cinco pontas com pontas curvas
Torog, deus do Subterrâneo	NM	Morte	*T* incrustado num bracelete circular
Vecna, deus dos segredos malignos	NM	Conhecimento, Morte	Crânio caolho parcialmente partido
Zehir, deus da escuridão e do veneno	CM	Enganação, Morte	Cobra no formato de uma adaga

Enganação, Guerra, Luz, Morte, Natureza, Tempestade e Vida. Você pode inventar nomes e personalidades para essas divindades, ou pegar emprestado divindades de outros panteões. Esta abordagem concede a você um pequeno panteão que abrange os aspectos mais significantes da existência e fica muito fácil extrapolar outras áreas da vida que cada divindade controla. O deus do Conhecimento, por exemplo, também pode ser o patrono da magia e da profecia, enquanto que o deus da Luz poderia ser o deus do sol e do tempo.

Um Exemplo de Panteão

O panteão da Guerra da Alvorada é um exemplo de um panteão montado a partir, principalmente, de elementos preexistentes para atender as necessidades de uma campanha em particular. Esse é o panteão padrão na quarta edição do *Livro do Jogador* (2008). O panteão está resumido na tabela Divindades da Guerra da Alvorada.

Esse panteão possui diversas divindades não-humanas e estabelece-as como deuses universais. Esses deuses incluem Bahamut, Corellon, Gruumsh, Lolth, Moradin, Sehanine e Tiamat. Humanos veneram Moradin e Corellon como deuses de seus respectivos portfólios, ao invés de divindades raciais. O panteão também inclui o arquidiabos Asmodeu como deus da dominação e tirania.

Diversos deuses foram trazidos de outros panteões, as vezes com novos nomes para eles. Bane vem dos Reinos Esquecidos. De Greyhawk vieram Kord, Pelor, Tharizdun e Vecna. Dos panteão Grego vieram Atena (renomeada como Erathis) e Tyche (renomeada como Avandra), apesar de ambas terem sido alteradas. Set (renomeado como Zehir) veio do panteão Egípcio. A Rainha Corvo é similar à deusa do panteão Nórdico Hel e de Greyhawk Wee Jas. Sobrando três deuses criados de improviso: Ioun, Melora e Torog.

Outros Sistemas Religiosos

Na sua campanha, você pode criar panteões de deuses que são extremamente ligados a uma única religião, religiões monoteístas (veneração de uma única divindade), sistemas dualistas (centrados em duas divindades ou forças opostas), cultos misteriosos (envolvendo devoção pessoal a uma única divindade, geralmente como parte de um sistema de panteão), religiões animistas (reverência a espíritos inerentes a natureza) ou até mesmo forças e filosóficas que não se concentram em divindades.

Panteões Restritos

Contrastando com um panteão avulso, um panteão restrito se foca em uma única religião que ensina e decreta a veneração de um pequeno grupo de divindades. Seguidores de panteões restritos podem preferir uma das divindades membros de sua religião às outras, mas eles respeitam todas as divindades e honram-nas com sacrifícios e orações como apropriado.

O traço chave de um panteão restrito é que seus adoradores abraçam um único caráter ou dogma que inclui todas as divindades. Os deuses de um panteão restrito trabalham como um para proteger e guiar seus seguidores. Você pode pensar num panteão restrito como sendo similar a uma família. Uma ou duas divindades que lideram o panteão servem como figuras paternas, enquanto que o resto serve como patronos de aspectos importantes da cultura que venera o panteão. Um único templo honra todos os membros do panteão.

A maioria dos panteões restritos possuem um ou mais deuses aberrantes – divindades cuja adoração não é sancionada pelos sacerdotes do panteão como um todo. Esses geralmente são divindades malignas e inimigas do panteão, como os Titãs Gregos. Essas divindades possuem seus próprios cultos, atraindo párias da sociedade e vilões para adora-los. Esses cultos lembra cultos misteriosos, seus membros devotam-se estritamente a um único deus, apesar de até mesmo membros de cultos aberrantes pagarem tributo nos templos do panteão restrito.

As divindades Nórdicas servem como exemplo de um panteão restrito. Odin é o líder do panteão e figura paterna. Divindades como Thor, Tyr e Freya incorporam aspectos importantes da cultura Nórdica. Por sua vez, Loki e seus devotos espreitam nas sombras, às vezes auxiliando as outras divindades e às vezes trabalhando contra elas com os inimigos do panteão.

Cultos Misteriosos

Um culto misterioso é uma organização religiosa secreta baseada em um ritual de iniciação, onde o iniciado é identificado misticamente com um deus ou com um punhado de deuses relacionados. Cultos misteriosos são intensamente pessoais, se preocupando com a relação do iniciado com o divino.

Às vezes, um culto misterioso é um tipo de veneração dentro de um panteão. Ele reconhece os mitos e rituais do panteão, mas possui seus próprios mitos e rituais como base. Por exemplo, uma ordem secreta de monges poderia se imergir em um relacionamento místico com um deus que seja parte de um panteão vastamente venerado.

Posto Divino

Os seres divinos do multiverso são, frequentemente, categorizados de acordo com seu poder cósmico. Alguns deuses são venerados em diversos mundos e possuem postos diferentes em cada um deles, dependendo da sua influência neles.

As **divindades maiores** estão além da compreensão mortal. Elas não podem ser invocadas e, quase sempre, são impedidos de se envolver diretamente nos assuntos mortais. Em raríssimas ocasiões, eles manifestam avatares similares a divindades menores, mas matar um avatar de uma divindade maior não produz qualquer efeito na divindade em si.

As **divindades menores** estão incorporadas em algum lugar nos planos. Algumas divindades menores vivem no Plano Material, como a deusa-unicórnio Lurue nos Reinos Esquecidos e o titânico deus-tubarão Sekolah reverenciado pelos sahuagin. Outros vivem nos Planos Exteriores, como Lolth, no Abismo. Tais divindades podem ser encontradas pelos mortais.

As **quase-divindades** possuem uma origem divina, mas eles nem ouvem nem atendem a orações, não concedem magias a clérigos ou controlam aspectos da vida mortal. Ainda assim, eles são seres imensamente poderosos e, na teoria, eles podem ascender à divindade se eles acumularem adoradores suficientes. Quase-divindades caem em três subcategorias: semideuses, titãs e vestígios.

Os *semideuses* são gerados da união de uma divindades e um ser mortal. Eles possuem alguns atributos divinos, mas seu parentesco mortal faz deles as quase-divindades mais fracas.

Os *titãs* são as criações divinas das divindades. Eles podem ter nascido da união de duas divindades, fabricados em uma forja divina, nascidos do sangue derramado por um deus ou de alguma outra forma trazidos através de vontade ou substância divina.

Os *vestígios* são divindades que perderam quase todos os seus adoradores e são consideradas mortas, de uma perspectiva mortal. Rituais exotéricos podem, às vezes, contatar esses seres e drenar o poder latente deles.

Um culto misterioso enfatiza a história do seu deus, que é simbolicamente reencenada em seu ritual de iniciação. A fundação do mito de um culto misterioso é, geralmente, simples e frequentemente envolve a morte e ressurgimento e um deus ou uma jornada ao submundo e um retorno. Cultos misteriosos frequentemente reverenciam divindades do sol e da lua e divindades agrícolas – deuses cujos portfólios refletem os ciclos da natureza.

O ritual de iniciação do culto segue o padrão do seu mito de fundação. Os neófitos remontam os passos do deus para partilhar o destino final dele. No caso de deuses que morreram e ressurgiram, a morte simbólica do iniciado representa a ideia da morte de sua vida antiga e renascimento em uma existência transformada. Os iniciados nascem para uma nova vida, permanecendo no mundo dos assuntos mortais, mas se sentindo enaltecido a uma esfera superior. É prometido ao iniciado um lugar no reino do deus após sua morte, mas ele também experimenta um novo sentido na vida.

Monoteísmo

Religiões monoteístas reverenciam uma única divindade e, em muitos casos, negam a existência de qualquer outra divindade. Se você introduzir uma religião monoteísta em sua campanha, você precisa decidir se outros deuses existem. Mesmo que não existam, outras religiões podem existir lado a lado com a religião monoteísta. Se essas religiões tiverem clérigos com habilidade de conjuração, a magia deles pode ser garantida pela única divindade verdadeira, por espíritos menores que não sejam divindades (possivelmente incluindo aberrações, celestiais, corruptores, fadas ou elementais poderosos), ou simplesmente pela fé.

A divindade da religião monoteísta possui um portfólio extenso e é retratado como o criador de tudo, estando no controle de tudo e ciente de cada aspecto da existência. Então, um adorador desse deus oferece orações e sacrifícios ao mesmo deus, independentemente de qual aspecto da vida esteja precisando de assistência. Se está marchando para a guerra, começando uma jornada ou esperando ganhar a afeição de alguém, o adorador reza para o mesmo deus.

Algumas religiões monoteístas descrevem diferentes aspectos de suas divindades. Um único deus aparece com aspectos diferentes como o Criador e o Destruidor, e os clérigos desse deus se focam em um aspecto ou em outro, determinando o acesso de seus domínios e, possivelmente, até sua tendência base. Um clérigo que venere o aspecto de Destruidor escolhe o domínio da Guerra ou Tempestade, enquanto que um que venere um aspecto de Criador escolhe os domínios da Natureza ou Vida. Em algumas religiões monoteístas, os clérigos se juntam em ordens religiosas distintas para diferenciar quem escolheu domínios diferentes.

Dualismo

Uma religião dualista vê o mundo como o estágio para um conflito entre duas divindades ou forças divinas diametricamente opostas. Na maioria das vezes, as forças opostas são bem e mal ou divindades opostas representando essas forças. Em alguns panteões, as forças ou divindades de ordem e caos são os fundamentos opositores num sistema dualista. Vida e morte, luz e trevas, matéria e espírito, corpo e mente, saúde e doença, pureza e corrupção, energia positiva e energia negativa – o universo de D&D é cheio de polos opostos que podem servir como base para uma religião dualista. Qualquer que sejam os termos nos quais o dualismo é expresso, uma das metades, geralmente, acredita-se ser boa – benéfica, desejável ou sagrada – enquanto que a outra metade é considerada ruim, quando não explicitamente maligna. Se o conflito fundamental numa religião for expresso na oposição entre matéria e espírito, os seguidores dessa religião acreditam que um dos dois (geralmente matéria) é maligno e o outro (espírito) é benigno e, por isso, buscam libertar os espíritos do mundo material e seus males através de asceticismo e contemplação.

Em uma cosmologia definida por um conflito eterno entre bem e mal, esperasse que os mortais escolham um lado. A maioria dos que seguem uma religião dualista veneram a divindade ou força identificada como boa. Adoradores da divindade boa acreditam no poder desse deus de protege-los dos lacaios da divindades maligna. Já que a divindade maligna em tal religião é geralmente a fonte de tudo que é prejudicial à existência, apenas os perversos e depravados veneram esse deus. Os monstros e corruptores o servem, assim como certos cultos secretos. Os mitos de uma religião dualista geralmente predizem que o deus benigno irá triunfar em uma batalha apocalíptica, mas as forças do mal acreditam que a vinda dessa batalha não está predeterminada e trabalham para promover a vitória de sua divindade.

As divindades num sistema dualista possuem portfólios extensos. Todos os aspectos da existência refletem essa briga dualista e, por isso, todas as coisas podem cair em um lado ou no outro do conflito. Agricultura, misericórdia, o céu, medicina e poesia residem no portfólio da divindade benigna e fome, ódio, doença e guerra pertencem à divindade maligna.

Animismo

O animismo é a crença que os espíritos habitam cada parte do mundo natural. Na visão de mundo animista, cada coisa tem um espírito, desde a maior montanha até a menor pedra, desde o grande oceano até o córrego murmurante, desde o sol e a lua até a espada ancestral do guerreiro. Todos esses objetos e os espíritos que os habitam, são conscientes, apesar de alguns serem mais atentos, precavidos e inteligentes que outros. Os espíritos mais poderosos podem até ser considerados divindades. Todos sendo merecedores de respeito, quando não veneração.

Os animistas geralmente não são submissos a um espírito acima dos outros. Ao invés, eles fazem orações e sacrifícios para espíritos diferentes em momentos diferentes, como apropriado à situação. Um personagem fervoroso deveria realizar orações e oferendas diárias para espíritos ancestrais e para os espíritos de sua casa, petições regulares para espíritos importantes, como as Sete Fortunas da Boa Sorte, sacrifícios ocasionais de incenso para espíritos locais como o espírito de uma floresta e orações esporádicas para um hospedeiros de outros espíritos também.

Uma religião animista é muito tolerante. A maioria dos espíritos não se importa para quem um personagem também oferece sacrifícios, contanto que eles recebam os sacrifícios e respeito devidos. Como novas religiões espalhadas pelas terras animistas, essas religiões geralmente ganham adeptos, mas não os converte. As pessoas incorporam novos espíritos e divindades em suas orações sem substituir os antigos. Contemplativos e eruditos adotam sistemas e práticas filosóficas complexas sem mudar suas crenças e respeito pelos espíritos que eles já veneravam.

O animismo funciona como um enorme panteão restrito. Clérigos animistas servem o panteão como um todo, e portanto, podem escolher qualquer domínio, representando o espírito favorito para esse clérigo.

Forças e Filosofias

Nem todos os poderes divinos precisam derivar de divindades. Em algumas campanhas, os crentes possuem convicção suficiente em seus ideais sobre o universo que eles ganham poderes mágicos dessa convicção. Em outras campanhas, forças impessoais da natureza ou magia, substituem os deuses ao conceder poder aos mortais em sintonia com elas. Assim como os druidas e patrulheiros podem ganhar suas capacidades magicas das forças da natureza, ao invés de uma divindade específica da natureza, alguns clérigos devotam-se a ideais ao invés de a um deus. Paladinos podem servir à filosofia da justiça e cavalaria ao invés de a uma divindade específica.

Forças e filosofias não são veneradas: elas não são seres que podem ouvir e responder às orações ou aceitar sacrifícios. A devoção a uma filosofia ou a uma força não é necessariamente exclusiva ao serviço de uma divindade. Uma pessoa pode devotar-se a filosofia do bem e oferecer veneração a diversos deuses bons ou reverenciar a força da natureza e também homenagear os deuses da natureza, que podem ser vistos como manifestações pessoas de uma força impessoal. Num mundo que inclua divindades com poderes comprovados (através de seus clérigos), é incomum para uma filosofia negar a existência de divindades, porém, uma crença filosófica comum diz que as divindades são mais mortais do que os mortais acreditariam. De acordo com tais filosofias, os deuses não são verdadeiramente imortais (apenas muito longevos) e os mortais podem atingir a divindade. De fato, ascender a divinação é o objetivo final de algumas filosofias.

O poder de uma filosofia baseia-se na crença que os mortais investem nela. Uma filosofia acreditada por apenas uma pessoa não é forte o suficiente para conceder poder mágico para essa pessoa.

Humanoides e os Deuses

Em se falando dos deuses, os humanos exibem uma variedade maior de crenças e instituições que as outras raças. Em muitos cenários de D&D, orcs, elfos, anões, goblins e outras raças humanoides possuem panteões restritos. É esperado que um orc venere Gruumsh ou um punhado de divindades subordinadas. Em comparação, a humanidade abraça uma variedade impressionante de divindades. Cada cultura humana pode ter sua própria gama de deuses.

Na maioria dos cenários de D&D, não existe um único deus que reivindique a criação da humanidade. Portanto, a propensão humana a construção de instituições estende-se à religião. Um único profeta carismático pode converter um reino inteiro a adoração de um novo deus. Com a morte desse profeta, a religião pode crescer ou diminuir ou os seguidores do profeta podem se voltar uns contra os outros e fundar diversas religiões concorrentes.

Em comparação, a religião na sociedade anã é estabelecida na rocha. Os anões dos Reinos Esquecidos identificam Moradin como seu criador. Enquanto que anões em particular podem seguir outros deuses, enquanto que a cultura dos anões está comprometida com Moradin e o panteão que ele lidera. Seus ensinamentos e magias estão tão perfeitamente enraizados na cultura anã que seria necessário uma mudança cataclísmica para substitui-lo.

Tendo isso em mente, considere o papel dos deuses no seu mundo e os laços deles com as diferentes raças humanoides. Cada raça possui um deus criador? Como esse deus moldou a cultura da raça? Outros povos estão livres dos laços divinos e livres da adoração se desejarem? Existe uma raça que se voltou contra o deus que a criou? Uma nova raça apareceu, criada por um deus dentro dos últimos anos?

Uma divindade também pode ter laços com um reino, linhagem nobre ou outra instituição cultural. Com a morte de um imperador, um novo governante pode ser escolhido através do envio de um presságio divino pela divindade que protege o império desde seus primeiros dias. Em tais terras, a veneração de outros deuses pode ser contra a lei ou rigidamente controlada.

Finalmente, considere a diferença entre os deuses que são vinculados a rapas humanoides especificas e deuses com seguidores mais diversificados. As raças de seus próprios panteões aceitam um lugar de privilegio no seu mundo, enquanto os deuses assumem um papel ativo em suas assuntos? As outras raças são ignoradas pelos deuses, ou essas raças são o fator decisivo que pode mudar o equilíbrio do poder em favor de um deus ou outro?

Mapeando Sua Campanha

Quando estiver criando o mundo onde sua campanha acontece, você vai querer um mapa. Você pode realizar uma de duas abordagens sobre isso: de cima para baixo ou de baixo para cima. Alguns Mestres gostam de começar de cima, criando a imagem mais ampla do mundo no começo da campanha ao criar um mapa que mostrar continentes inteiros, então imergindo em áreas menores. Outros Mestres preferem ir na direção oposta, começando com uma área de campanha menor que será mapeada numa escala de província ou de reino, então expandindo à medida que as aventuras levam os personagens para novos territórios.

Qualquer que seja a abordagem que você tome, hexágonos funcionam bem para mapear os ambientes externos onde as viagens podem ir em qualquer direção e calcular distâncias pode ser importante. Uma única folha de papel hexagonal com 2 hexágonos por centímetro é ideal para a maioria dos mapas. Use uma escala para o seu mapa que melhor se encaixe no nível de detalhes que você deseja. O capítulo 5 oferece mais informações sobre a criação e mapeamento de áreas selvagens.

Escala de Província

Para as áreas mais detalhadas do seu mundo, use uma escala de província onde cada hexágono representa 1,5 quilômetro. Um mapa de página inteira nessa escala representa uma área que pode ser coberta em um dia de viagem, em qualquer direção, do centro do mapa, assumindo que o terreno é limpo. Como tal, uma escala de província é uma escala útil para mapear a área inicial de uma campanha (veja "Criando uma Campanha", mais adiante nesse capítulo) ou qualquer local onde você deseje monitorar os movimentos dos aventureiros em horas ao invés de dias.

O solo coberto por uma área desse tamanho irá incluir trechos largos de um tipo de terreno predominante, intercalado por outros tipos de terreno isolados.

Uma região de assentamento mapeada nessa escala pode conter uma cidade e oito a doze vilas ou aldeias agrícolas. Uma região mais selvagem poderá conter apenas um forte ou até mesmo nenhum assentamento. Você também pode indicar a extensão de campos agrícolas limpos que rodeiam cada cidade ou metrópole. Em um mapa com escala de província, isso será mostrado como um cinturão de alguns hexágonos de espessura rodeando cada cidade ou metrópole. Até as menores vilas exploram a maior parte do terreno arável dentro de 1,5 a 3 quilômetros.

Escala de Reino

Num mapa com escala de reino, cada hexágono representa 9 quilômetros. Um mapa nessa escala cobre uma grande região, do tamanho da Grã-Bretanha ou metade do tamanho do estado da Califórnia. Existe muito espaço para se aventurar.

O primeiro passo para mapear uma região nessa escala é desenhar as linhas costeiras e quaisquer grandes corpos de água na área. A região não possui litoral ou é costeira? Uma região costeira pode incluir arquipélagos de ilhas e uma área não-litorânea pode ter um mar interno ou grandes lagos. Alternativamente, a região poderia consistir de uma única grande ilha, ou um canal ou península com diversas linhas costeiras.

Depois, desenhe quaisquer grandes cadeias montanhosas. Os sopés fazem a transição entre uma montanha e terras baixas e largos percursos de colinas podem pontuar a região.

Isso deixa o resto do seu mapa para terrenos relativamente planos: pradarias, pântanos e similares. Coloque esses elementos onde você achar que se encaixam.

Mapeie o curso de quaisquer rios que corram através da área. Os rios nascem nas montanhas ou no interior de áreas onde a chuva é frequente, seguindo para um grande corpo de água mais próximo que não requeira que o rio atravesse por altas elevações. Afluentes juntam-se aos rios à medida que ele cresce e se move para um lago ou para o mar.

Finalmente, coloque as maiores metrópoles e cidades da região. Nessa escala, você não precisa se preocupar com as cidades e vilas pequenas, ou em mapear cada cinturão de terreno agrícola. No entanto, uma região de assentamento desse tamanho pode facilmente ter entre oito e doze cidades ou metrópoles no mapa.

Escala Continental

Para mapear um continente inteiro, use uma escala onde cada hexágono representa 90 quilômetros. Nessa escala, você não pode ver nada além do formato das linhas costeiras, das maiores cadeias de montanha, grandes rios, lagos imensos e fronteiras políticas. Um mapa nessa escala é melhor para mostrar como os diversos mapas de escala de reino se encaixam, ao invés de monitorar o movimento dos aventureiros dia-a-dia.

O mesmo processo que você usou para mapear uma região na escala de reino funciona para mapear um continente inteiro. Um continente pode ter entre oito e doze grandes metrópoles que mereçam ser mostradas no mapa, a maioria sendo grandes centros comerciais e as capitais dos reinos.

Combinando Escalas

Qualquer que seja a escala com a qual você começou, é fácil se aproximar ou se afastar no seus mapas. Numa escala continental, 1 hexágono representa a mesma área que 10 hexágonos em uma escala de reino. Duas cidades que estiverem a 3 hexágonos (270 quilômetros) de distância no seu mapa continental, estarão a 30 hexágonos de distância num mapa de reino, se situando nos extremos opostos da região que você esteja detalhando. Na escala de reino, 1 hexágono é igual a 6

hexágonos numa escala de província, então é fácil colocar a região coberta por seu mapa na escala de província no centro de um mapa na escala de reino e criar áreas interessantes em volta dele.

Assentamentos

Os locais onde as pessoas vivem – metrópoles movimentadas, cidades prósperas e pequenas vilas cercadas por quilômetros de campos agrícolas – ajudam a definir a natureza da civilização no seu mundo. Um único assentamento – uma cidade sede para os seus aventureiros – é um ótimo lugar para iniciar uma campanha e começar a construção do seu mundo. Considere as seguintes questões conforme você cria qualquer assentamento no seu mundo:

- A que propósito ele serve no seu jogo?
- O quão grande ele é? Quem vive nele?
- Com o que ele se parece, cheira e soa?
- Quem o governa? Quem mais possui poder? Ele é parte de um estado maior?
- Quais são as defesas dele?
- Onde os personagens vão para encontrar bens e serviços quando precisam?
- Quais templos e outras organizações se destacam?
- Quais elementos fantásticos o distinguem de uma cidade ordinária?
- Porque os personagens deveriam se importar com esse assentamento?

As diretrizes nessa sessão estão aqui para ajudar você a construir o assentamento que você desejar para qualquer que seja o propósito que você tenha em mente. Desconsidere quaisquer conselhos dados aqui que contrariem sua visão para um assentamento.

Propósito

Um assentamento existe primariamente para facilitar a história e diversão da sua campanha. Além desse fator, o propósito de um assentamento determina a quantidade de detalhes que você coloca nele. Crie as características de um assentamento apenas se você tiver certeza que precisa, junto com anotações das características principais. Então, permita que o local cresça organicamente conforme os aventureiros interagem com ele cada vez mais, fazendo anotações dos novos lugares que você inventar.

Tendência Local

Um assentamento deve servir como um local onde os personagens param para descansar e comprar suprimentos. Um assentamento desse tipo não precisa de nada além de uma breve descrição. Inclua o nome do assentamento, decida o quão grande ele é, adicione uma pitada de tempero ("O odor dos curtumes locais nunca abandona essa cidade") e deixe os aventureiros realizarem seus negócios. A história da estalagem onde os personagens passam a noite, os maneirismos do vendedor de quem eles compra suprimentos – você pode adicionar esse nível de detalhes, apesar de não ser necessário. Se os personagens voltarem para o mesmo assentamento, comece adicionando essas características locais para que eles comecem a sentir como se fosse uma cidade sede, ao invés de apenas uma temporária. Permita que o assentamento se desenvolva conforme as necessidades aparecem.

Cidade Sede

Um assentamento dá aos aventureiros um local para viver, treinar e se recuperar entre aventuras. Uma campanha inteira pode se centrar em uma metrópole ou cidade em particular. Um assentamento desse é a plataforma de lançamento de onde os personagens partem para o mundo aberto.

Bem desenhada, uma cidade sede pode se tornar um local especial no coração dos aventureiros, particularmente caso eles se importem com um ou mais PdMs que vivam nela.

Parar dar vida a uma cidade sede, você precisa investir algum tempo para dar corpo aos detalhes, mas os jogadores podem ajudar você com esse trabalho. Peça a eles que contem a você um pouco sobre seus mentores, membros de família e outras pessoas importantes na vida dos personagens deles. Sinta-se livre para adicionar e modificar o que eles lhe derem, mas você irá começar com uma fundação sólida de personagens do mestre (PdMs) que são importantes para os personagens. Deixe que os jogadores descrevam onde e como seus personagens passam o tempo – uma taverna, biblioteca ou templo favorito, talvez.

Usando esses PdMs e locais como um ponto de partida, concretize o elenco de personagens do assentamento. Detalhe sua liderança, incluindo a força policial (discutida posteriormente neste capítulo). Inclua personagens que possam conceder informações, como sábios, profetas, bibliotecários e andarilhos observadores. Sacerdotes podem conferir tanto conjuração quanto informação. Faça anotações dos mercadores que podem interagir regularmente com os aventureiros e, talvez, competir uns com os outros pela negociação com o grupo. Pense sobre as pessoas que gerenciam a taverna favorita dos aventureiros. E, então, adicione um punhado de cartas coringa: um negociante sombrio, um profeta louco, um mercenário aposentado, um velho bêbado, ou qualquer outro que adicione uma pitada de aventura ou de intriga a sua campanha.

Local de Aventura

Um vilarejo abrigando um culto secreto de adoradores de diabos. Uma cidade controlada por uma guilda de homens-rato. Uma metrópole conquistada por um exército de hobgoblins. Esses assentamentos não são meramente pontos de descanso, mas sim locais onde as aventuras se revelam. Em um assentamento que se desdobre como um local de aventura, detalhe as áreas planejadas para a aventura, como torres e armazéns. Para uma aventura baseada em um evento, descreva os PdMs que desempenharem uma parte na aventura. Esse trabalho é uma preparação para a aventura assim como a construção do mundo e o elenco de personagens que você desenvolve para sua aventura – incluindo aliados, patronos, inimigos e extras – podem se tornar figuras recorrentes em sua campanha.

Tamanho

A maioria dos assentamentos em um mundo de D&D são vilas agrupadas em volta de cidades ou metrópoles maiores. Vilas agrícolas suprem a população da cidade ou metrópole com comida em troca de mercadorias que os fazendeiros não podem produzir. As cidades e metrópoles são os berços dos nobre que governam as áreas ao redor e que carregam a responsabilidade de defender as vilas de ataques. Ocasionalmente, um senhor ou senhora vive em um forte ou fortaleza sem qualquer cidade ou metrópole próxima.

Vila

População: Até cerca de 1.000

Governo: Um nobre (que geralmente não reside nela) governa a vila, com um agente designado (um burgomestre) residente para julgar disputas e coletar impostos.

Defesa: O burgomestre deve ter uma pequena força de soldados. Se não, a vila dependerá de uma milícia de cidadãos.

Comércio: Suprimentos básicos estão prontamente disponíveis, possivelmente de uma estalagem ou de uma feitoria. Outros bens estão disponíveis a partir de mercadores viajantes.

Organização: Uma vila deve conter um ou dois templos ou santuários, mas poucas ou nenhuma outra organização.

A maioria dos assentamentos são vilas agrícolas, sustentando a si mesmas e às cidades ou metrópoles próximas com colheitas e carne. Os camponeses produzem comida de uma forma ou de outra – se não ao cultivar as lavouras, ou auxiliando os que o fazem ao calçar cavalos, tecer roupas, moer grãos e assim por diante. As mercadorias que eles produzem alimentam suas famílias e suprem o comércio com os assentamentos próximos.

A população de uma vila está dispersada em volta de uma grande área de terra. Fazendeiros vivem em suas terras, que os espalham bastante em volta do centro da vila. No coração da vila, um punhado de estruturas estão agrupadas: um poço, um mercado, um ou dois pequenos templos, um local de coleta e, talvez, uma estalagem para os viajantes.

Cidade

População: Até cerca de 6.000

Governo: Um nobre residente governa e nomeia um lorde prefeito para inspecionar a administração. Um conselho eleito pela cidade representa os interesses da classe média.

Defesa: O nobre comanda um exército considerável de soldados profissionais, assim como guarda-costas pessoais.

Comércio: Suprimentos básicos estão prontamente disponíveis, no entanto, mercadorias e serviços exóticos são difíceis de encontrar. Estalagens e tavernas sustentam os viajantes.

Organização: A cidade contém diversos templos, assim como várias guildas de mercadores e outras organizações.

As cidades são grandes centros comerciais, situados onde importantes industrias e rotas comerciais confiáveis permitem que a população cresça. Esses assentamentos dependem do comércio: da importação de matéria prima e comida das vilas ao redor e da exportação de itens manufaturados para essas vilas, assim como para outras cidades e metrópoles. A população de uma cidade é mais diversificada que da maioria das vilas.

As cidades surgem onde as estradas interceptam hidrovias, no encontro de grandes rotas comerciais terrestres, em volta de locais de defesa estratégicos ou próximo de minas significativas ou de recursos naturais similares.

Metrópole

População: Até cerca de 25.000

Governo: Um nobre residente preside, com diversos outros nobres dividindo as responsabilidades pelas áreas ao redor e funções de governo. Um nobre desses é o lorde prefeito, que inspeciona a administração da metrópole. Um conselho eleito pela metrópole representa a classe média e pode ter mais poder real que o lorde prefeito. Outros grupos servem como importantes centros de poder também.

Defesa: A metrópole sustenta um exército de soldados profissionais, guardas e vigias da cidade. Cada nobre residente mantem uma pequena força de guarda-costas pessoais.

Comércio: Praticamente quaisquer mercadorias ou serviços estão prontamente disponíveis. Muitas estalagens e tavernas suportam os viajantes.

Organização: Uma diversidade de templos, guildas e outras organizações, algumas delas possuindo poder significativo nos assuntos da metrópole, podem ser encontradas dentro das muralhas da metrópole.

As metrópoles são o berço da civilização. Suas grandes populações requerem sustento considerável tanto das vilas ao redor quanto das rotas comerciais, por isso elas são raras. As metrópoles geralmente crescem em áreas onde grandes expansões de terras férteis e aráveis rodeiam um local acessível ao comércio, quase sempre em uma hidrovia navegável.

As metrópoles quase sempre possuem muralhas e os estágios de crescimento de uma metrópole são facilmente identificados pela expansão dos muros além do núcleo central. Esses muros internos naturalmente dividem a cidade em alas (vizinhanças definidas por características especificas), que possuem suas próprias representatividades no conselho da metrópole e seus próprios administradores nobres.

As metrópoles que contém mais de vinte e cinto mil pessoas são extremamente raras. Metrópoles como Águas Profundas nos Reinos Esquecidos, Sharn em Eberron e a Cidade Livre de Greyhawk surgem como balizares vitais da civilização nos mundos de D&D.

Atmosfera

O que os aventureiros notam primeiro quando se aproximam ou adentram em um assentamento? As altas muralhas cheias de soldados? Os mendigos com mãos estendidas, pedindo por ajuda do lado de fora dos portões? O barulho da multidão de vendedores e compradores que lotam a praça do mercado? O forte fedor de estrume?

Detalhes sensoriais ajudam a dar vida a um assentamento e comunica vividamente sua personalidade aos jogadores. Estabeleça um fator de definição que resuma a personalidade de um assentamento e extrapole a partir dela. Talvez uma cidade seja construída em volta de canais, como a Veneza do mundo real. Esse elemento chave sugere uma riqueza de detalhes sensoriais: a visão de barcos coloridos flutuando em águas lamacentas, o som do choque das ondas e, talvez, o canto de gondoleiros, o cheiro de peixe e lixo que poluem as águas, a sensação de umidade. Ou talvez a cidade seja coberta por uma névoa a maior parte do tempo, e você descreve que os braços de neblina fria adentram em cada rachadura e fenda, o som abafado dos cascos sobre os paralelepípedos, o ar gélido com o cheiro de chuva e um ar de mistério e perigo à espreita.

O clima e terreno do ambiente de um assentamento, sua origem e habitantes, seu governo e posição política e sua importância comercial, todos tem uma relevância em sua atmosfera geral. Uma cidade situada nas margens de uma selva tem uma atmosfera muito diferente de uma

situada nas margens de um deserto. Cidades élficas e anãs apresentam uma estética distinta, claramente identificável em contraste com as construções humanas. Soldados patrulham as ruas para sufocar quaisquer indícios de dissidência em uma cidade governada por um tirano, enquanto que uma cidade protegida por um sistema democrático prévio ostentaria um mercado a céu aberto onde ideais filosóficos são tratados tão livremente quanto os produtos. Todas as combinações possíveis desses fatores podem inspirar uma variedade incontável de assentamento no seu mundo de campanha.

Governo

Na sociedade feudal comum na maioria dos mundos de D&D, poder e autoridade são concentrados nas cidades e metrópoles. Os nobres ostentam a autoridade sobre os assentamento onde vivem e as terras ao redor. Eles coletam impostos da população, os quais eles usam para projetos de construções públicas, para pagar os soldados e para manter um estilo de vida confortável para eles próprios (apesar dos nobres, frequentemente, terem riquezas hereditárias consideráveis). Em troca, eles prometem proteger os cidadãos de ameaças como batedores orcs, exércitos de hobgoblins e bandidos itinerantes humanos.

Os nobres escolhem oficiais como seus agentes em vilas, para supervisionar a coleta de impostos e servir como juízes em disputas e processos criminais. Esses burgomestres, xerifes ou meirinhos são plebeus nativos da vila que eles governam, designados para suas posições por já possuírem o respeito dos outros cidadãos.

Dentro de cidades e metrópoles, lordes partilham autoridade e responsabilidade administrativa com nobre menores (geralmente seus próprios parentes) e também com representantes da classe média, como comerciantes e artesãos. Um lorde prefeito ou nobre de nascença é designado para encabeçar o conselho da cidade ou metrópole e para realizar as mesmas funções administrativas que o burgomestre desempenha nas vilas. O conselho consiste de representantes eleitos pela classe média. Apenas nobres tolos ignoram os desejos de seus conselhos, já que o poder econômico da classe média é, frequentemente, mais importante para a prosperidade de uma cidade ou metrópole que a autoridade hereditária da nobreza.

Quanto maior for o assentamento, mais provável é que outros indivíduos ou organizações detenham poder significativo nele também. Mesmo em uma vila, um indivíduo popular – um velho sábio ou um fazendeiro bem quisto – podem deter mais influência que o burgomestre designado e um burgomestre sábio evitaria fazer tal pessoa seu inimigo. Em cidades e metrópoles, o mesmo poder pode estar nas mãos de um templo proeminente, de uma guilda independente do conselho ou de um indivíduo com poder mágico.

Formas de Governo

Um assentamento raramente se sustenta sozinho. Uma dada cidade ou metrópole pode ser uma cidade-estado teocrática ou uma próspera cidade livre governada por um conselho de mercadores. Mais provavelmente, ele será parte do feudo de um reino, de um império burocrático ou de um reino remoto governado por um tirano com mão de ferro. Considere como seu assentamento se encaixará no panorama mais amplo do seu mundo ou região – como governa seu governante e quais outros assentamentos também irão estar sob seu controle.

Formas de Governo

d100	Governo	d100	Governo
01–08	Autocracia	59–64	Militocracia
09–13	Burocracia	65–74	Monarquia
14–19	Confederação	75–78	Oligarquia
20–22	Democracia	79–80	Patriarcado
23–27	Ditadura	81–83	Meritocracia
28–42	Feudalismo	84–85	Plutocracia
43–44	Gerontocracia	86–92	República
45–53	Hierarquia	93–94	Satrapia
54–56	Magocracia	95	Cleptocracia
57–58	Matriarcado	96–00	Teocracia

Formas de governo típicas e fantásticas são descritas a seguir. Escolha uma ou determine aleatoriamente uma forma de governo para uma nação ou cidade da tabela Formas de Governo.

Autocracia. Um governante hereditário detém poder absoluto. O autocrata também é sustentado por uma burocracia ou força armada bem desenvolvida ou se mantem como a única autoridade em uma sociedade, de outra forma, anárquica. O governante dinástico poderia ser imortal ou um morto-vivo. Aundair e Karrnath, dois reinos no cenário de campanha de Eberron, possuem autocratas com sangue real em suas veias. Enquanto que a Rainha Aurala de Aundair conta com magos e espiões para aplicar sua vontade, Kaius, o rei vampiro de Karrnath, possui um exército formidável de soldados vivos e mortos-vivos sob seu comando.

Burocracia. Vários departamentos compõem o governo, cada um responsável por um aspecto dele. Os chefes de departamento, os ministros ou secretários respondem a um autocrata representativo ou a um conselho.

Cleptocracia. Esse governo é composto por grupos ou indivíduos que buscam principalmente riqueza para si mesmos, frequentemente as custas de seus súditos. Os gananciosos Reinos Bandidos no cenário de campanha de Greyhawk são um excelente exemplo. Um reino governado por guildas de ladrões também poderiam cair nessa categoria.

Confederação. Cada cidade ou metrópole individual dentro de uma confederação governa a si própria, mas todas contribuem com uma liga ou federação que promove (pelo menos na teoria) o bem comum de todos os estados-membro. Condições e atitudes em relação ao governo central variam de lugar para lugar dentro de uma confederação. A Aliança dos Lordes no cenário dos Reinos Esquecidos é uma confederação de cidades solta, enquanto que os Fortes Mror no cenário de campanha de Eberron são uma confederação de clãs anões aliados.

Democracia. Os cidadãos ou seus representantes eleitos determinam as leis em uma democracia. Uma burocracia ou força militar mantem o trabalho diário do governo, com posições preenchidas através de eleições abertas.

Ditadura. Um governante supremo detém autoridade absoluta, mas seu governo não é necessariamente uma dinastia. No mais, ela lembra uma autocracia. No cenário de campanha de Greyhawk, um meio-demônio chamado Iuz é o ditador de uma terra conquistada que carrega seu nome.

Feudalismo. O governo típico da Europa durante a Idade Média, uma sociedade feudal consiste de camadas de suseranos e vassalos. Os vassalos fornecem soldados ou escutagem (pagamento em lugar de serviço militar) para os suseranos que, em troca, prometem proteção aos seus vassalos.

Gerontocracia. Anciões presidem sua sociedade. Em alguns casos, raças com longa expectativa de vida como os elfos ou dragões tem em si confiada a liderança de uma terra.

Hierarquia. Um governo feudal ou burocrático onde cada membro, exceto um, é subordinado a outro membro. No cenário de campanha de Dragonlance, os exércitos dracônicos de Krynn formam hierarquias militares, com os Alto-Senhores Dragões como líderes sob controle da rainha dragão Takhisis.

Magocracia. O corpo governamental é composto por conjuradores que governam diretamente como oligarcas ou senhores feudais, ou participam de uma democracia ou burocracia. Exemplos incluem os Magos Vermelhos de Thay no cenário de campanha dos Reinos Esquecidos e os reis-feiticeiros de Athas no cenário de campanha de Dark Sun.

Matriarcado ou Patriarcado. Essa sociedade é governada pelo membro mais velho ou mais importante de um gênero. Cidadelas drow são exemplos de matriarcados teocráticos, pois cada uma é governada por um conselho de altas sacerdotisas drow que respondem a Lolth, a Rainha Demônio das Aranhas.

Meritocracia. As pessoas mais inteligentes e educadas supervisionam a sociedade, frequentemente com uma burocracia para lidar com o trabalho diário de governo. Nos Reinos Esquecidos, monges eruditos presidem sobre a biblioteca-fortaleza do Forte da Vela, supervisionados por um mestre do conhecimento chamado o Vigia.

Militocracia. Líderes militares governam a nação sob leis marciais, usando o exército e outras forças armadas. Uma militocracia pode ser baseada num grupo de eleite de soldados, uma ordem de cavaleiros de dragão ou uma liga de príncipes do mar. Solamnia, uma nação governada por cavaleiros no cenário de campanha de Dragonlance, cai nessa categoria.

Monarquia. Um único soberano hereditário usa a coroa. Diferente de um autocrata, os poderes de um monarca são limitados pelas leis e o governante serve como chefe de uma democracia, estado feudal ou militocracia. O reino de Breland, no cenário de campanha de Eberron, tem tanto um parlamento que faz as leis quanto um monarca que as aplica.

Oligarquia. Um pequeno número de governantes absolutes partilha o poder, possivelmente dividindo as terras em distritos ou províncias sob seus controles, ou se unindo para governar juntos. Um grupo de aventureiro que tome o controle de uma nação juntos poderiam formar uma oligarquia. A Cidade Livre de Greyhawk é uma oligarquia composta por vários líderes de facção, com um Senhor Prefeito como seu representante.

Plutocracia. A sociedade é governada pelos ricos. A elite forma um conselho governante, adquirindo representação na corte de um monarca representativo, ou governando por padrão, já que o dinheiro é o verdadeiro poder em um reino. Muitas cidades do cenário de campanha dos Reinos Esquecidos, incluindo Águas Profundas e Portão de Baldur, são plutocracias.

República. O governo é confiado a representantes em uma eleição estabelecida que governa em nome dos eleitores. Qualquer democracia onde apenas proprietários de terras ou certas classes possam votar poderia ser considerada uma república.

Satrapia. Conquistadores e representantes de outros governos detêm o poder, governando o assentamento ou região como parte de seu vasto império. Os sátrapas são burocratas e oficiais militares, ou personagens ou monstros incomuns. As cidades de Porto Alto e Suderham no cenário de campanha de Greyhawk são satrapias controladas por agentes de uma gangue perversa de batedores conhecidos como Senhores dos Escravos.

Teocracia. A liderança pertence a um representante direto ou a um corpo de agentes de uma divindade. Os centros de poder numa teocracia são geralmente localizados em locais sagrados. No cenário de campanha de Eberron, a nação de Thrane é uma teocracia devotada a Chama Prateada, um espírito divino que reside na capital de Thrane, Forte da Chama.

Exemplo de Hierarquia de Títulos de Nobreza

Posição	Título	Posição	Título
1°	Imperador/Imperatriz	7°	Visconde/ Viscondessa
2°	Rei/Rainha	8°	Barão/Baronesa
3°	Duque/Duquesa	9°	Baronete
4°	Príncipe/Princesa	10°	Cavaleiro
5°	Marques/Marquesa		
6°	Earl ou Conde/ Condessa		

Comércio

Mesmo as pequenas vilas podem provir aos personagens acesso a equipamentos que eles precisam para seguir em suas aventuras. Provisões, tendas, mochilas e armas simples estão disponíveis frequentemente. Mercadores itinerantes carregam armaduras, armas marciais e mais equipamentos especializados. A maioria das vilas possui estalagens que servem aos viajantes, onde aventureiros podem encontrar uma refeição quente e uma cama, mesmo que a qualidade deixe muito a desejar.

Os camponeses dependem bastante do comércio com outros assentamentos, incluindo com cidades e metrópoles maiores. Mercadores passam por elas regularmente, vendendo necessidades e luxurias aos camponeses e qualquer mercador bem sucedido possuirá contatos muito além da região. Mercadores itinerantes passam adiante fofocas e ganchos para aventuras aos personagens enquanto conduzem seus negócios. Já que os mercadores ganham suas vidas viajando pelas estradas, eles podem ser ameaçados por bandidos ou monstros errantes, eles contratam guardas para manter suas mercadorias a salvo. Eles também espalham notícias de cidade em cidade, incluindo relatórios de situações que podem chamar a atenção de aventureiros.

Esses mercadores não podem conferir os serviços normalmente encontrados em uma metrópole. Por exemplo, quando os personagens precisam de uma biblioteca ou de um sábio dedicado, um treinador que possa lidar com ovos de grifo que eles encontraram ou um arquiteto para desenhar seu castelo, é melhor que eles vão para uma cidade maior que procurar em uma vila.

Moeda

Os termos simples "peça de ouro" (po), "peça de prata" (pp), "peça de cobre (pc), "peça de electro" (pe) e "peça de platina" (pl) são usados pelas regras de jogo pela clareza. Você pode imbuir essas denominações com descrições mais interessantes no seu mundo de jogo. As pessoas dão as moedas nomes específicos. Tanto tão simples quanto "centavo" ou tão vívidos quanto "dobrão de águia dourada". Um país geralmente possui sua própria moeda, que deverá corresponder aos termos de regras básicas. Na maioria dos mundos, poucas moedas chegam a ter uma

distribuição muito difundida, mas praticamente todas as moedas são aceitas mundo a fora – exceto por aqueles que desejam arrumar uma briga com um forasteiro.

Exemplo: Os Reinos Esquecidos

O mundo dos Reinos Esquecidos fornece um exemplo extenso de moedas. Apesar de trocas, notas de sangue e cartas de comércio similares serem bastante comuns em Faerûn, moedas de metal e barras comerciais são a moeda diária.

Cunhagem Comum. As moedas existem em uma variedade espantosa de formatos, tamanhos, nomes e materiais. Graças aos ambiciosos mercadores da Sembia, as moedas de formatos estranhos dessa nação podem ser encontradas por toda Faerûn. Na Sembia, peças quadradas de ferro substituem as moedas de cobre. Peças triangulares de prata são corvos, peças em formato de diamante de electro são harmarks (normalmente chamadas "olhos azuis") e peças de ouro de cinco lados são nobres. A Sembia não cunha moedas de platina. Toda cunhagem é aceita na Sembia, incluindo moedas de cobre e platina vindas de fora.

Em Águas Profundas, o agitado centro cosmopolita de comércio, as de cobre são chamadas pontas, as de prata são estilhas, as peças de electro são luas, as peças de ouro são dragões e as moedas de platina são sois. As duas moedas locais da cidade são o toal e a lua da enseada. A toal é uma moeda de troca de latão quadrada com um furo central para permitir que ela seja facilmente amarrada em um anel ou corda, valendo 2 po dentro da cidade e nada fora de Águas Profundas. A lua da enseada é uma crescente plana de platina com um furo central e uma incrustação de electro, nomeada por seu uso tradicional nas docas para comprar grandes quantidades de carga de uma vez. A moeda vale 50 po dentro de Águas Profundas e 30 po em qualquer outro lugar.

A cidade nortenha de Lua Argêntea cunha uma moeda em forma de crescente de brilho azulado chamada lua de electro, valendo 1 po dentro da cidade e 1 pe em qualquer outro lugar. A cidade também criou uma moeda grande chamada lua eclipsada, que se parece com uma lua de electro combinada com um borda de prata escura para formar uma moeda redonda valendo 5 pe dentro da cidade e 2 pe fora dela.

A forma favorita de moeda corrente no reino de Cormyr é a cunhagem real da corte, carimbada com um dragão de um lado e um símbolo do tesouro do outro. Lá, as de cobre são chamadas de polegares, as de prata de falcões de prata, as peças de electro são olhos azuis, as peças de ouro são leões de ouro e as moedas de platina são tricoroas.

Até mesmo as cidades-estados cunham suas próprias peças de cobre, prata e ouro. As peças de electro e platina são mais raras nessas terras. Estados menores pegam moedas emprestadas de outras nações e saqueadas de fontes antigas. Viajantes de certas terras (especialmente dos reinos dominados por magos como Thay e Halruaa) usam as moedas de outros reinos quando negociam no exterior, pois suas moedas e fichas são temidas por poderem ser magicamente amaldiçoadas e por isso são evitadas pelos outros.

Por outro lado, as moedas a muito perdidas de terras lendárias e centros de magia grandiosa são honradas, contanto que aqueles que as encontrem sejam sábios de vende-las a colecionadores ao invés de apenas gastarem-nas em mercados. As moedas das antigas cortes élficas de Cormanthor são particularmente famosas: thalvers (cobre), bedoars (prata), thammarchs (electro), shilmaers (ouro) e ruendils (platina). Essas moedas são finas, numerosas e, certas vezes, usadas em negociações entre os elfos.

Barras Comerciais. Grandes quantidades de moedas podem ser difíceis de transportar e contar. Muitos mercadores preferem usar barras comerciais – lingotes de metais preciosas e ligas (geralmente de prata) costumam ser aceitos por praticamente todo mundo. As barras comerciais são carimbadas ou gravadas com o símbolo da companhia comercial ou governo que originalmente a construiu. Essas barras são estimadas pelo peso, como a seguir:

- Uma barra de prata de 1 quilo vale 10 po e tem aproximadamente 13 centímetros de comprimento por 5 centímetros de largura e 1,25 centímetros de espessura.
- Uma barra de prata de 2,5 quilos vale 25 po e tem aproximadamente 15 centímetros de comprimento por 5 centímetros de largura e 2,5 centímetros de espessura.
- Uma barra de ouro de 2,5 quilos vale 250 po e tem aproximadamente p tamanho de uma barra de prata de 1 quilo.

A cidade de Portão de Baldur cunha uma grande quantidade de barras comerciais de prata e estabeleceram o padrão para essa forma de moeda. A cidade de Mirabar forja barras comerciais fusiformes de ferro negro com pontas quadradas pesando aproximadamente 1 quilo cada, valendo 10 po na cidade, valendo menos em centros comerciais próximos e normalmente como ferro em outros lugares (1 pp por quilo).

Moedas Exóticas. Moedas e barras não são as únicas formas monetárias rígidas. Sinos de Gond são pequenos sinos de latam valendo 10 po no mercado e 20 po em templos de Gond. Anéis de Shaar, fatias polidas e perfuradas de marfim roscados em cordas pelos nômades de Shaar, são avaliados em 3 po cada.

Criando a Sua

Como demonstrado nos exemplos anteriores, a moeda não precisa obedecer um padrão universal no seu mundo. Cada país e era pode ter suas próprias moedas com seus próprios valores. Seus aventureiros podem viajar por diversas terras diferentes e encontrar tesouros a muito perdidos. Encontrando seiscentos antigos bedoars do reinado de Coronal Eltargrim doze séculos antes oferece um sentimento mais profundo de imersão no seu mundo que encontrar 600 pp.

Variar nomes e descrições de moedas para os reinos mais contemporâneos e históricos do seu mundo adiciona uma camada a mais de textura. Os leões dourados de Cormyr transmitem a natureza nobre desse reino. Se uma nação cunhar moedas de ouro carimbadas com rostos demoníacos maliciosos e chama-las de tormentas, essas moedas expressaram um condimento distinto.

Criar novas moedas ligadas a locais específicos, como os toals de Águas Profundas ou as luas eclipsadas de Lua Argêntea, concede outro nível de detalhamento. Enquanto você mantiver o valor dessas novas moedas simplificado (em outras palavras, não invente uma moeda valendo 1,62 po), você adicionará um condimento local para lugares chave no seu mundo sem adicionar uma complexidade desnecessária.

Idiomas e Dialetos

Quando estiver consubstanciando seu mundo, você pode criar novos idiomas e dialetos para refletir as suas geografia e história únicas. Você pode substituir os idiomas padrão apresentados no *Livro do Jogador* por novos, ou dividir idiomas em diversos dialetos diferentes.

Em alguns mundos, as diferenças regionais podem ser muito mais importantes que as raciais. Talvez todos os anões, elfos e humanos que vivem em um reino falem o idioma Comum, que é completamente diferente do falado em um reino vizinho. Isso pode tornar a comunicação (e diplomacia) entre dois reinos significantemente mais difícil.

Idiomas vastamente usados poderiam ter versões antigas, ou poderiam ter língua antigas completamente diferentes, encontradas pelos aventureiros, escritas em tumbas ou ruínas. Tais idiomas podem ser adicionados como elementos de mistério em inscrições e tomos encontrados pelos personagens.

Você poderia inventar idiomas secretos adicionais, além do Druídico e da gíria de ladrão, que permita que membros de determinadas organizações ou afiliações políticas se comuniquem. Você poderia até mesmo decidir que cada tendência tem seu próprio idioma, que seria mais como uma gíria usada para discutir conceitos filosóficos principalmente.

Em uma região onde uma raça tenha subjugado outra, o idioma dos conquistadores pode se tornar uma marca de posição social. De forma similar, ler e escrever poderia ser restrito pela lei à classes superiores em uma sociedade.

Facções e Organizações

Templos, guildas, ordens, sociedades secretas e colégios são forças importantes na ordem social de qualquer civilização. Sua influência poderia se espalhar por diversas cidades e metrópoles, tendo ou não uma autoridade política similarmente difundida. As organizações podem ter uma parte importante nas vidas dos personagens dos jogadores, tornando-se seus patronos, aliados ou inimigos exatamente como os personagens do mestre individuais. Quando os personagens se unem a essas organizações, eles se tornam parte de algo maior que eles, o que pode dar a suas aventuras um contexto mundo a fora.

Aventureiros e Organizações

No início de uma campanha, os antecedentes são uma ótima forma de conectar os aventureiros ao seu mundo. Conforme o jogo progride, entretanto, os laços dos antecedentes frequentemente tornam-se menos importantes.

As facções e organizações destinadas aos personagens dos jogadores são uma forma de manter os aventureiros de alto nível conectados ao seu mundo, fornecendo ligações com PdMs chave e um roteiro claro além do ganho individual. Da mesma forma, organizações malignas criam uma sensação de ameaça contínua acima e além da ameaça de inimigos isolados.

Ter personagens diferentes envolvidos com facções diferentes pode criar situações interessantes na mesa de jogo, contanto que estas facções tenham objetivos

Exemplo de Facção: Os Harpistas

Os Harpistas são uma rede difundida de conjuradores e espiões que defendem a igualdade e secretamente combatem o abuso de poder, magia e outros.

A organização se ergueu, foi despedaçada e se ergueu novamente diversas vezes. Sua longevidade e resiliência são amplas devido a sua descentralização, bases, natureza secreta e autonomia de seus diversos membros. Os Harpistas tem pequenas células e operações solitárias por todos os Reinos Esquecidos, apesar de interagirem e partilharem informações uns com os outros de tempos em tempos como garantia. A ideologia dos Harpista é nobre e seus membros orgulham-se de sua ingenuidade e incorruptibilidade. Os Harpistas não buscam poder ou glória, apenas tratamento justo e igualitário para todos.

Lema. "Abaixo a tirania. Justiça e igualdade para todos."

Convicções. As convicções dos Harpistas podem ser resumidas no seguinte:

- Nunca se pode tem informação ou conhecimento arcano demais.
- Poder demais leva a corrupção, e o abuso da magia, em particular, deve ser monitorado de perto.
- Ninguém deveria ser impotente.

Objetivos. Coletar informações através de Faerûn, disseminar as dinâmicas políticas dentro de cada região e promover a justiça e igualdade disfarçadamente. Agir abertamente como último recurso. Opor-se aos tiranos e quaisquer lideres, governos ou grupos que ganhem poder demais. Ajudar os fracos, pobres e oprimidos.

Missões Típicas. As missões típicas dos Harpistas incluem assegurar um artefato que poderia comprometer o equilíbrio do poder em uma região, coletar informações sobre um indivíduo ou organização poderosa, e determinar as verdadeiras intenções de uma figura política ambiciosa ou conjurador maligno.

similares e não trabalhem em oposição uma contra a outra o tempo todo. Os aventureiros representando facções diferentes podem ter interesses ou prioridades conflitantes enquanto perseguem os mesmos objetivos.

Organizações de aventureiros também são uma ótima fonte de recompensas especiais além dos pontos de experiência e tesouros. Uma elevação constante em uma organização tem um valor dentro e fora dela, e também pode trazer benefícios concretos como o acesso a uma informação, equipamento, magia e outros recursos de uma organização.

Criando Facções

As facções e organizações que você criar para a sua campanha deveriam crescer além das histórias que são importantes para o mundo. Crie organizações com as quais seus jogadores irão querer interagir, quer seja como aliados, como membros ou inimigos.

Como um ponto de partida, decida qual papel você quer que uma organização desempenhe no mundo. Sobre o que ela é? Quais são seus objetivos? Quem a fundou e porquê? O que seus membros fazem? Responder essas perguntas poderia lhe dar uma boa percepção da personalidade da organização. A partir daí, pense nos membros típicos. Como o povo os descreveria? Quais são as classes e tendências dos membros típicos? Quais traços de personalidade eles costumam partilhar?

Escolher um símbolo e lema para a organização é uma forma de resumir o trabalho que você já fez até agora. Uma facção que use um cervo como símbolo provavelmente tem há uma personalidade muito diferente de uma que use uma víbora alada. Para o lema, escolha não apenas uma mensagem, mas também um timbre e estilo de fala que se encaixe na organização como você a definiu. Considere o lema dos Harpistas: "Abaixo a tirania. Justiça e igualdade para todos." Os Harpistas tem uma mensagem íntegra de liberdade e prosperidade. Contraste isso com o lema de um grupo de cidades politicamente aliadas no Norte que se autodenominam a Aliança dos Lordes: "Ameaças ao lar devem ser exterminadas sem prejuízo. A superioridade é nossa segurança." Esses são pessoas sofisticadas envolvidas em alianças políticas delicadas, com mais ênfase na estabilidade que na justiça e igualdade.

Finalmente, pense em uma forma dos personagens dos jogadores poderem entrar em contato com a organização. Quem são os membros importantes – não apenas os lideres, mas os agentes no campo que os aventureiros poderiam encontrar? Onde eles são ativos e onde eles tem sedes ou fortes? Se os aventureiros ingressarem, em que tipo de missões eles serão enviados? Que recompensas eles podem receber?

Renome

Renome é uma regra opcional que você pode usar para localizar a posição dos aventureiros dentro de uma facção ou organização em particular. Renome é um valor numérico que começa em 0, então aumenta conforme um personagem ganha favores e reputação dentro de uma organização específica. Você pode vincular benefícios ao renome de um personagem, incluindo posições e títulos dentro da organização e acesso aos recursos dela.

Um jogador considera seu renome separadamente para cada organização que seu personagem é membro. Por exemplo, um aventureiro pode ter renome 5 dentro de uma facção e renome 20 dentro de outra, baseado na interação do personagem com cada organização ao longo da campanha.

Ganhando Renome

Um personagem ganha renome ao completar missões ou buscas que servem aos interesses de uma organização ou envolvem diretamente a organização. Você concede renome ao seu critério conforme os personagens completam essas missões ou buscas, geralmente ao mesmo tempo que você confere pontos de experiência.

Progredir os interesses de uma organização aumenta o renome de um personagem dentro dela em 1. Completar uma missão especialmente designada pela organização, ou que beneficie diretamente a organização aumenta o renome do personagem em 2, ao invés.

Por exemplo, personagens com ligações com a nobre Ordem da Manopla completam uma missão onde eles libertam uma cidade da tirania de um dragão azul. Já que a ordem aprecia a punição de malfeitores, você poderia aumentar o renome de cada personagem dentro da ordem em 1. Reciprocamente, se matar o dragão fosse uma missão dada aos aventureiros por um membro sênior da ordem, completar a tarefa poderia, ao invés, aumentar o renome de cada personagem em 2, expondo os aventureiros como aliados efetivos.

Entretanto, o ladino do grupo poderia ter usurpado uma caixa de venenos raros do tesouro do dragão e vendido para um receptador que secretamente é um agente Zhentarim. Você poderia aumentar o renome do ladino com os Zhentarim em 2, já que esta ação aumentou diretamente o poder e riqueza do grupo, mesmo que a tarefa não tenha sigo dada por um agente Zhentarim.

Benefícios do Renome

Os benefícios de elevar o renome dentro de uma organização podem incluir patente e autoridade, atitudes amigáveis dos membros da organização e obtenção de privilégios.

Patente. Os personagens podem ganhar promoções conforme seu renome aumenta. Você pode estabelecer certos limites de renome que servem como pré-requisitos (apesar de não serem necessariamente os únicos pré-requisitos) para avançar de posição, como mostrado na tabela Exemplos de Patentes de Facção. Por exemplo, um personagem poderia ingressar na Aliança dos Lordes após ganhar renome 1 dentro da organização, ganhando o título de manto. Conforme o renome do personagem dentro da organização aumenta, ele poderia ser elegível para patentes superiores.

Você pode adicionar pré-requisitos às patentes. Por exemplo, um personagem afiliado a Aliança dos Lordes deveria atingir pelo menos o 5° nível antes de se tornar

Exemplos de Patentes de Facção

Renome	Harpistas	Ordem da Manopla	Conclave Esmeralda	Aliança dos Lordes	Zhentarim
1	Sentinela	Chevall	Guardião da Primavera	Manto	Presa
3	Sombra Harpista	Marcheon	Andarilho do Verão	Faca Rubra	Lobo
10	Vela Luminosa	Falcão Branco	Salteador do Outono	Lâmina-Ferrão	Víbora
25	Coruja Sábia	Vindicador	Perseguidor do Inverno	Duque de Guerra	Ardragão
50	Alto Harpista	Mão Justiceira	Mestre da Natureza	Coroa do Leão	Senhor do Terror

um lâmina-ferrão, pelo menos 10° nível para ser um duque de guerra e pelo menos 15° nível para ser um coroa do leão.

Você pode definir esses limites de renome em qualquer valor que funcione para seu jogo, criando patentes e títulos apropriados para as organizações em sua campanha.

Atitudes dos Membros da Organização. Conforme o renome de um personagem sob dentro de uma organização, aumenta a probabilidade dos membros da organização terem ouvido falar no personagem. Você pode definir limites para quando a atitude padrão de um membro de uma organização em relação ao personagem torna-se indiferente ou amigável. Por exemplo, membros do Conclave Esmeralda – uma facção dedicada a preservação da ordem natural – poderia ser menos amigável em relação a personagens que não tenham atingido pelo menos renome 3 dentro da organização, tornando-se amigável por padrão apenas quando um personagem tenha ganho renome 10 dentro do Conclave Esmeralda. Esses limites aplicam-se apenas a atitude padrão da maioria dos membros de uma organização, e tais atitudes não são automáticas. PdMs membros de facção podem antipatizar com um aventureiro independentemente do renome dele – ou talvez por causa disso.

Privilégios. Ganhar patentes dentro de uma organização vem acompanhado de certos benefícios, como definido por você. Um personagem de patente baixa poderia ganhar acesso a um contato confiável e contratantes de aventura, um esconderijo, ou um comerciante disposto a oferecer um desconto em equipamentos de aventura. Um personagem de patente mediana poderia ganhar um seguidor (veja o capítulo 4. “Criando Personagens do Mestre”), acesso a poções e pergaminhos, a capacidade de solicitar um favor ou auxílio em missões perigosas. Um personagem de alta patente poderia ser capaz de chamar um pequeno exército, assumir a custódia de um item mágico raro, ganhar acesso a um conjurador útil ou atribuir missões especiais a membros de patente inferior.

Atividades em Tempo Livre. Você pode permitir que os personagens passem seu tempo livre entre aventuras construindo relacionamentos e ganhando renome dentro de uma organização. Para mais informações sobre atividades em tempo livre, veja o capítulo 6, “Entre Aventuras”.

Perdendo Renome

Desavenças com membros de uma organização não são suficientes para causar uma perda de renome dentro dela. Porém, ofensas sérias cometidas contra a organização ou seus membros pode resultar em perda de renome e de patente dentro dela. A extensão da perda depende da infração e é deixada a seu critério. O renome de um personagem dentro de uma organização nunca poderá ser inferior a 0.

Piedade

Com algumas alterações, o sistema de renome também pode servir como medida da ligação de um personagem com os deuses. É uma ótima opção para campanhas onde os deuses tem papéis ativos no mundo.

Exemplo de Facção: Os Zhentarim

Os Zhentarim (também conhecidos como Rede Negra) é uma inescrupulosa rede sombria que busca expandir sua influência e poder pelos Reinos Esquecidos.

A imagem pública da Rede Negra parece relativamente benigno, oferecendo os melhores e mais baratos bens e serviços, tanto legais quanto ilícitos, assim destruindo seus competidores e fazendo todos depender deles.

Um membro dos Zhentarim pensa em si mesmo como membro de uma enorme família e conta com a Rede Negra para recursos e segurança. Porém, aos membros é garantida a autonomia de perseguir seus próprios interesses e ganhar alguma forma de riqueza e influência pessoal. Como um todo, os Zhentarim prometem “o melhor do melhor”, mas na verdade, a organização está mais interessada em espalhar sua propaganda e influência que investir no melhoramento dos seus membros individualmente.

Lema. “Junte-se a nós e prospere. Oponha-se a nós e sofra”.

Convicções. As convicções dos Zhentarim podem ser resumidas no seguinte:

- Os Zhentarim são sua família. Você toma conta deles e eles tomam conta de você.
- Você é o dono do seu próprio destino. Nunca seja menos do que você merece ser.
- Tudo e todos tem um preço.

Objetivos. Acumular riqueza, poder e influência e assim dominar Faerûn.

Missões Típicas. Missões típicas dos Zhentarim incluem pilhar ou roubar tesouros, itens mágicos poderosos ou artefatos; assegurar um contrato de negócio lucrativo ou reforçar um preexistente; e estabelecer uma base em um local onde os Zhentarim tem pouca influência.

Usando esta abordagem, você define o renome baseado em figuras divinas específicas da sua campanha. Cada personagem tem a opção de escolher uma divindade ou panteão patrono com objetivos, doutrinas e tabus que você deve criar. Qualquer renome que ele ganhar é chamado de piedade. Um personagem ganha piedade por honrar seus deuses, cumprir seus comandos e respeitar seus tabus. Um personagem perde piedade por trabalhar contra seus deuses, desonra-los, profanar seus templos e frustrar seus objetivos.

Os deuses concedem favores àqueles que provem sua devoção. A cada posição de piedade ganha, um personagem pode orar por favor divino uma vez por dia. Este favor geralmente vem na forma de uma magia de clérigo como *bênção*. O favor frequentemente vem com um sinal do benfeitor divino; por exemplo, um personagem dedicado a Thor poderia receber uma magia acompanhada de um estrondo de trovão.

Um alto nível de piedade pode até levar um personagem a ganhar um benefício mais duradouro, em forma de bênção ou fetiche (veja o capítulo 7, “Tesouro”, para tais dons sobrenaturais).

Magia no Seu Mundo

Na maioria dos mundos de D&D, a magia é natural, mas continua incrível e às vezes assustadora. As pessoas em todos os lugares sabem da existência da magia, e a maioria das pessoas viu evidencias dela em algum momento de suas vidas. Ela permeia o cosmos e é passada através dos pertences ancestrais de heróis lendários, de ruínas misteriosas de impérios caídos, dos tocados pelos deuses, criaturas nascidas com poderes sobrenaturais e indivíduos que estudaram os segredos do multiverso. Histórias e folclores são cheios das proezas daqueles que a empunham.

O que o povo comum sabe de magia depende de onde eles vivem e se eles conhecem personagem que praticam magia. Cidadãos de um lugarejo isolado podem nunca ter visto a magia verdadeira usada por gerações e cochicham sobre os poderes estranhos de um velho eremita que vive na floresta vizinha. Na cidade de Águas Profundas, no cenário dos Reinos Esquecidos, a Ordem Vigilante dos Magistas e Protetores é uma guilda de magos. Estes arcanistas desejam tornar a magia mais acessível, então, os membros da ordem podem lucrar ao vender seus serviços.

Alguns cenários de D&D tem mais magia que outros. Em Athas, o áspero mundo do cenário de Dark Sun, a magia arcana é uma prática odiada que pode drenar a vida do mundo. Muito da magia de Athas reside nas mãos de malfeitores. Inversamente, no mundo de Eberron, a magia é tão comum quanto qualquer outra comodidade. Casas de mercadores vendem itens e serviços mágicos a qualquer um que puder pagar por ele. Pessoas compram ingressos para viajar em navios voadores e trens impulsionados por magia elemental.

Considere essas questões quando encaixar a magia no seu mundo:

- Alguma magia é comum? Ela é de alguma forma inaceitável socialmente? Que magia é rara?
- Quão incomuns são membros de cada classe conjuradora? Quão comuns são aqueles capazes de conjurar magias de alto nível?
- Quão raro são os itens mágicos, locais mágicos e criaturas que possuem poderes sobrenaturais? A partir de que nível de poder essas coisas mudam de cotidianas para exóticas?
- Como as autoridades regulam o uso de magia? Como os povos comuns usam a magia e se protegem dela?

As respostas para algumas dessas perguntas sugere respostas para outras. Por exemplo, se conjuradores de magias de nível baixo são comuns, assim como em Eberron, as autoridades e povo comum estão mais suscetíveis a acessar e usar o resultado de tais magias. Comprar magia banal não é apenas possível, mas também mais barato. As pessoas são mais suscetíveis a manter magias bem conhecidas em mente, e de se protegerem contra ela, especialmente em situações de risco.

Restrições de Magia

Algumas áreas civilizadas podem restringir ou proibir o uso de magia. A conjuração pode ser proibida sem uma licença ou permissão oficial. Em tais lugares, itens mágicos e efeitos mágicos contínuos são raros, com proteções contra magia sendo a exceção.

Algumas localidades podem proibir magias específicas. Poderia ser um crime conjurar qualquer magia usada para roubar ou enganar, como as que produzem invisibilidade ou ilusões. Encanamentos que enfeiticem ou dominem os outros seriam prontamente contra a lei, já que elas roubam seus alvos por sua vontade. Magias destrutivas também seriam proibidas, por razões obvias. Um governante local poderia ter fobia em relação a um efeito ou magia específico (como efeitos de metamorfose caso ele tema ser personificado) e decretar uma lei restringindo esse tipo de magia.

Escolas de Magia

As regras do jogo falam sobre as escolhas de magias (abjuração, ilusão, necromancia e assim por diante), mas cabe a você determinar o que essas escolhas significam no seu mundo. Similarmente, algumas opções de classe sugerem a existência de organizações usuárias de magia no mundo – colégios de bardo e círculos druídicos – que cabem a você aprofundar.

Você poderia decidir que nenhuma estrutura formal como essas existem no seu mundo. Magos (e bardos e druidas) poderiam ser tão raros que um personagem de jogador aprenderia de um único mentor e nunca encontraria outro personagem da mesma classe, em tais casos magos poderiam aprender sua especialização em escola sem nenhuma forma de treinamento.

Porém, caso a magia seja mais comum, academias podem ser personificações de escolas de magia. Essas instituições tem suas próprias hierarquias, tradições, regulamentos e procedimentos. Por exemplo, Materros, o necromante, poderia ser um irmão da Cabala necromântica de Thar-Zad. Como um sinal do seu alto posto dentro da hierarquia, ele tem permissão para vestir os robes vermelho e verde de um mestre. É claro, quando ele veste esses robes, sua ocupação é facilmente identificada por aqueles que conhecem a cabala. Este reconhecimento pode ser uma dádiva ou uma maldição, já que a Cabala de Thar-Zad tem uma reputação temida.

Se tomar esse curso, você pode tratar as escolhas de magia, colégios de bardo e círculos druídicos como organizações, usando as diretrizes para as organizações apresentadas anteriormente neste capítulo. Um personagem de jogador necromante poderia cultivar renome dentro da Cabala de Thar-Zad, enquanto que um bardo buscaria aumentar seu renome dentro do Colégio de Mac-Fuirmidh.

Círculos de Teletransporte

A presença de círculos de teletransporte permanentes em grandes cidades ajuda a consolida-las como lugares importantes na economia de um mundo fantástico. Magias como *viagem planar, teletransporte* e *círculo de teletransporte* conectam-se com esses círculos, que são encontrados em templos, academias e sedes de organizações arcanas e locais cívicos proeminentes. Porém, já que cada círculo de teletransporte é um meio possível de adentrar na cidade, eles são guardados por proteção militar e mágica.

Conforme você desenvolve uma cidade fantástica, pense como os círculos de teletransporte que ela pode conter e em quais os aventureiros poderiam conhecer. Se os aventureiros voltam a cidade sede deles normalmente através de círculos de teletransporte, use esse círculo como um gancho para o desenvolvimento de tramas em sua campanha. O que os aventureiros fariam caso chegassem em um círculo de teletransporte e encontrassem todas as proteções familiares desativadas e guardas deitados em poças de sangue? E se a chegada deles interrompesse uma discussão entre dois sacerdotes rivais no templo? Aventuras acontecem!

Trazendo os Mortos à Vida

Quando uma criatura morre, sua alma deixa seu corpo, partindo do Plano Material, viajando através do Plano Astral e indo habitar no plano onde a divindade da criatura reside. Caso a criatura não venere nenhuma divindade, sua alma parte para o plano correspondente à sua tendência. Trazer alguém de volta dos mortos significa recuperar a alma desse lugar e devolve-la ao seu corpo.

Inimigos podem agir para tornar mais difícil para um personagem voltar dos mortos. Manter o corpo impede que alguém use *reviver os mortos* ou *ressurreição* para trazer o personagem morto à vida.

Uma alma não pode voltar à vida caso não deseje. Uma alma sabe o nome, tendência e divindade patrona (se tiver) do personagem que está tentando revive-la e pode recusar voltar sob essas circunstâncias. Por exemplo, se o honrado cavaleiro Sturm Lâmina Brilhante for morto e uma sumo sacerdotisa de Takhisis (deusa dos dragões malignos) capturar seu corpo, Sturm poderia não querer ser revivido por ela. Quaisquer tentativas que ela fizesse para revive-lo automaticamente falhariam. Se a clériga maligna desejasse reviver Sturm para interroga-lo, ela precisaria encontrar alguma forma de enganar a alma dele, como convencendo um clérigo bondoso a revive-lo e então captura-lo ainda vivo.

Criando uma Campanha

O mundo que você criou é o palco para as aventuras que você estabelece nele. Você não deve dar mais atenção a ele que isso. Você pode conduzir aventuras em um formato episódico, com os personagens como únicos elementos comuns e também imaginar temas ao longo dessas aventuras para construir uma saga grandiosa das conquistas dos personagens no mundo.

Planejar uma campanha completa pode parecer uma tarefa assustadora, mas você não precisa arquitetar cada detalhe desde o começo. Você pode começar com o básico, conduzindo algumas aventuras e pensando sobre enredos maiores que você deseja explorar conforme a campanha progride. Você é livre para adicionar a quantidade de detalhes que você desejar.

O início de uma campanha lembra o começo de uma aventura. Você deseja saltar rapidamente para a ação, mostre aos jogadores o que os aguarda na aventura e prenda a atenção deles imediatamente. Dê aos jogadores informação suficiente para fazê-los querer voltar semana após semana para ver como a história se desenvolve.

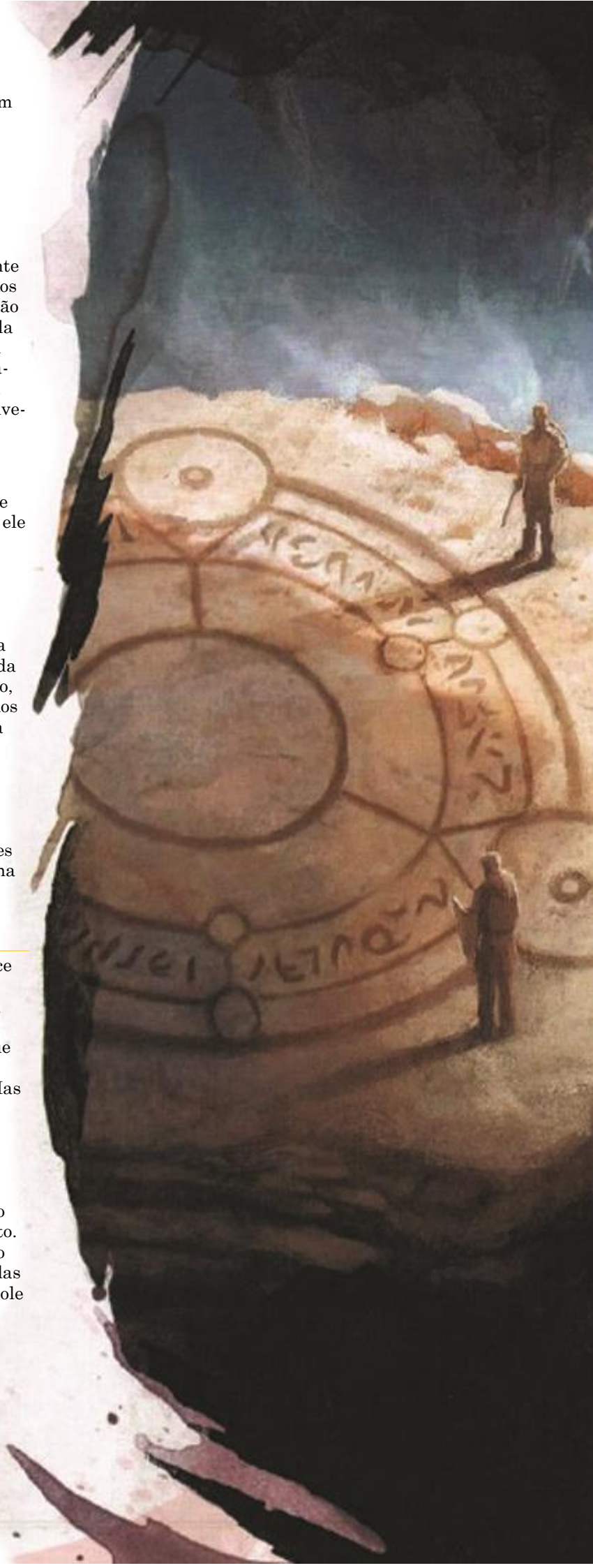
Comece Devagar

Quando você começar a construir sua campanha, comece devagar. Os personagens precisam conhecer apenas a metrópole, cidade ou vila onde eles começaram o jogo e, talvez, a caverna próxima. Você poderia decidir que o baronato está em guerra com um ducado vizinho, ou que uma floresta distante está infestada de ettercaps e aranhas gigantes, e você deveria anotar essas coisas. Mas no começo do jogo, a área local é suficiente para tirar a campanha do papel. Siga estes passos para criar essa área local:

1. Criando uma Cidade Sede

Veja a seção de 'Assentamentos" anterior neste capítulo para direcionamento na construção de um assentamento. Uma cidade pequena ou vila nas fronteiras do território selvagem serve como uma boa cidade sede na maioria das campanhas de D&D. use uma cidade grande ou metrópole se você quiser uma campanha com aventuras urbanas.

2. Criando uma Região Local

Veja "Mapeando uma Campanha" anteriormente neste capítulo para direcionamento. Desenhe um mapa em escala de província (1 hexágono = 2 quilômetros) com a

cidade sede próxima do centro. Preencha a área com um dia de viagem – entre 40 e 50 quilômetros – da cidade base. Apimente isso com de duas a quatro masmorras ou locais de aventura similares. Uma área desse tamanho é propícia a ter entre um e quatro assentamentos adicionais além da cidade base, dando importância a eles também.

3. Desenvolvendo uma Aventura Inicial

Uma das masmorras dá uma boa primeira aventura para a maioria das campanhas. Veja o capítulo 3, "Criando Aventuras" para orientação.

Uma cidade base confere um local inicial em comum para os personagens. Este ponto de partida pode ser a vila onde eles cresceram ou uma cidade que os atraiu por novas perspectivas. Ou talvez eles começaram a campanha nos calabouços do castelo de um barão maligno onde eles foram trancafiados por diversas razões (legítimas ou não), jogando-os no meio da aventura.

Para cada um desses passos, dê aos locais apenas o detalhamento necessário. Você não precisa identificar cada construção numa vila ou rotular cada rua em uma cidade grande. Se os personagens começarem no calabouço do barão, você precisará dos detalhes desse primeiro local de aventura, mas não precisa batizar todos os cavaleiros do barão. Rabisque um mapa simples, pense nas áreas ao redor e considere como os personagens provavelmente interajam inicialmente na campanha. Mais importante, visualize como esta área se encaixa na temática e história que você tem em mente para sua campanha. Então comece a trabalhar em sua primeira aventura!

Definindo o Palco

Conforme você começa a desenvolver sua campanha, você precisará dar aos jogadores as noções básicas. Para uma distribuição fácil, compile as informações essenciais em um informativo de campanha. Tal informativo geralmente inclui os seguintes materiais:

- Quaisquer restrições ou novas opções para a criação de personagens, como uma raça nova ou proibida.
- Qualquer informação sobre a história de fundo de sua campanha que os personagens poderiam conhecer. Se você tiver uma temática ou direcionamento em mente para sua campanha, esta informação poderia incluir fontes que insinuem esse foco.
- Informações básicas sobre a área onde os personagens começarão, como o nome da cidade, locais importantes e, talvez, rumores que apontam para problemas naquela cervejaria.

Mantenha este informativo curto e direto. Duas páginas é um máximo razoável. Mesmo que você tenha uma explosão de energia criativa que produza vinte páginas de material histórico incrível, guarde isso para suas aventuras. Deixe os jogadores descobrirem os detalhes gradualmente em jogo.

Envolvendo os Personagens

Quando você identificar sobre o que se trata sua campanha, deixe os jogadores ajuda-lo a contar a história decidindo como os personagens deles se envolvem. Esta é a oportunidade deles inserirem seus personagens na história e no contexto geral da campanha, e uma chance para você determinar como os vários elementos de do histórico de cada personagem se encaixam na história da campanha. Por exemplo, que segredo o personagem eremita aprendeu? Qual a posição da família do personagem nobre? Qual o destino do herói do povo?

Alguns jogadores podem ter problemas em trazer ideias – nem todos são igualmente inventivos. Você pode ajudar a estimular a criatividade eles com algumas perguntas sobre seus personagens:

- Você é um nativo, nascido e criado na área? Se for, quem é sua família? Qual sua ocupação atual?
- Você é um visitante recém-chegado? De onde você veio? Por que você veio para esta área?
- Você está engajado a alguma organização ou pessoa envolvida nos eventos que iniciaram a campanha? Eles são amigos ou inimigos?

Ouça as ideias dos jogadores e diga sim, se puder. Mesmo que você queira que todos os personagens tenha crescido na cidade inicial, considere permitir um visitante recém-chegado ou uma alteração, caso a história do jogador seja convincente o suficiente. Sugira alterações na história de um personagem para que ela se encaixe melhor ao seu mundo ou amarre os primeiros fios de sua campanha a essa história.

Criando um Antecedente

Os antecedentes são feitos para enraizar os personagens dos jogadores ao mundo e criar novos antecedentes é uma ótima forma de introduzir os jogadores às características especiais do seu mundo. Os antecedentes que tenham laços com culturas, organizações e eventos históricos em específicos da sua campanha são particularmente fortes. Talvez o sacerdote de um determinada religião viva como pedinte ajudado por uma população caridosa, cantando os contos dos feitos da sua divindade para entreter e instruir os fiéis. Você poderia criar um antecedente de padre mendigo (ou modificar o antecedente acólito) para refletir estas qualidades. Isso poderia incluir proficiência em instrumento musical e sua característica provavelmente envolveria receber hospitalidade dos fiéis.

Orientações para criar um novo antecedente podem ser encontradas no capítulo 9, "Oficina do Mestre".

Eventos de Campanha

Eventos significativos na história de um mundo fantástico tendem a causar sublevações imensas: guerras que colocam as forças do bem contra o mal em um confronto épico, desastres naturais que levam devastação a civilizações inteiras, invasões de vastos exércitos ou hordas extraplanares, assassinatos de líderes do mundo. Esses eventos que abalam o mundo intitulam os capítulos da história.

Num jogo de D&D, tais eventos fornecem as fagulhas que podem incendiar e sustentar uma campanha. O problema mais comum de uma série de histórias sem um começo, meio e fim definidos é a inércia. Como muitos show de televisão e séries de quadrinhos, uma campanha de D&D corre o risco de continuar seguindo um caminho muito depois do divertimento ter acabado. Assim como atores ou escritores se destacam dos medianos, os jogadores também podem – os atores e escritores de um jogo de D&D. o jogo se estagna quando a história dá muitas voltas sem uma mudança de tom, quando os mesmos vilões e aventuras similares tornam-se cansativas e previsíveis, e quando o mundo não muda em volta dos personagens e em resposta às ações deles.

Eventos que abalam o mundo forçam o conflito. Eles provocam novos eventos e coloca os grupos em

movimento. Seus efeitos mudam o mundo ao alterar o tom do cenário de forma significativa. Eles narram a história do seu mundo em um panorama grande e vigoroso. Mudanças – especialmente mudanças que ocorrem como resultado das ações dos personagens – mantém a história em movimento. Se essas mudanças forem imperceptíveis, as ações dos personagens parecerão insignificantes. Quando o mundo parecer seguro é hora de estremecer as coisas.

Fazendo Eventos Acontecerem

Eventos que abalam o mundo podem acontecer a qualquer momento na campanha ou num arco de história, mas os maiores incidentes naturalmente ocorrem no começo, meio e fim de uma história.

Essa atribuição reflete a estrutura de histórias dramáticas. No começo de uma história, algo acontece para estimular os protagonistas do mundo e empurra-los para a ação. Os personagens agem para resolver seus problemas, mas outras forças se opõem a eles. Conforme eles alcançam uma etapa significante em relação aos seus objetivos, um conflito maior atrapalha os planos dos personagens, abalando o mundo deles novamente; o fracasso parece iminente. Ao final da história, eles conseguem ou fracassam e o mundo é abalado novamente pela forma como os personagens o mudaram para o bem ou para o mal.

No começo de uma campanha de D&D, eventos que abalam o mundo criam ganchos de aventuras instantâneos e afetam a vida dos personagens diretamente. No meio, eles criam ótimos momentos decisivos conforme a sorte dos personagens se inverte – erguendo-se após uma derrota ou caindo após uma vitória. Perto do fim de uma campanha, tais eventos servem como excelentes episódios de clímax com efeitos extensos. Eles podem ocorrer até mesmo após a história ter acabado, como resultado das ações dos personagens.

Quando Não Abala-lo

Durante a construção de uma narrativa, tome cuidado com a "ação falsa", ou ação para o seu próprio bem. A ação falsa não dá seguimento à história, engaja os personagens ou faz com que eles mudem. Muitos filmes de ação sofrem de ação falsa, onde perseguições de carro, tiroteios e explosões acontecem mas não são nada além de inconvenientes para os personagens e eventualmente cansam os espectadores com a repetição e falta de relevância. Algumas campanhas de D&D caem na mesma armadilha, produzindo desastres de proporções globais consecutivamente, um após o outro, com pouco impacto nos personagens ou no mundo. Então, provavelmente não seja tão interessante para o Mestre ter que reorganizar o mundo a cada vez que ocorra uma calmaria na ação, tornando os eventos que abalam o mundo ordinários.

Como regra geral, uma campanha pode suportar até três eventos que abalam o mundo de larga escala: um perto do começo, um perto do meio e um perto do fim. Use quantos eventos de pequena escala quiser, os que perturbam o microcosmos delimitado de cidades, vilas, tribos, feudos, ducados, províncias e assim por diante. Cada evento significante abala o mundo de alguém, afinal de contas, não importa o qual pequeno o mundo possa ser. Deixe eventos inesperados e terríveis afligirem regularmente os menores territórios do mundo mas, a não ser que sua história requeira, guarde os eventos em grande escala para os maiores e mais importantes momentos da sua campanha.

Eventos que Abalam o Mundo

Você pode usar esta seção para ter ideias e inspiração para expandir os eventos que abalam o mundo já em curso (ou que ocorreram em breve) dentro do seu mundo. Alternativamente, você pode rolar nas tabelas a seguir para gerar aleatoriamente um evento para estimular sua imaginação. A tentativa de justificar um resultado aleatório pode revelar possibilidades inesperadas.

Para começar, escolha uma categoria de evento que abala o mundo e role na tabela Eventos que Abalam o Mundo.

Eventos que Abalam o Mundo

d10	Evento
1	Ascensão de um líder ou de uma era
2	Queda de um líder ou de uma era
3	Desastre cataclísmico
4	Assalto ou invasão
5	Rebelião, revolução, destituição
6	Extinção ou depleção
7	Nova organização
8	Descoberta, expansão, invenção
9	Previsão, presságio, profecia
10	Mito e lenda

1-2. Ascensão ou Queda de um Líder ou de uma Era

Eras frequentemente são definidas por líderes, inovadores e tiranos proeminentes do momento. Essas pessoas mudam o mundo e gravam suas assinaturas indelevelmente nas páginas da história. Quando eles ascendem ao poder, eles moldam o tempo e espaço onde eles vivem de formas monumentais. Quando eles caem do poder ou falecem, o fantasma da sua presença persiste.

Determine o tipo de líder que influenciou a era nova ou passada. Você pode escolher o tipo de líder ou determina-lo aleatoriamente usando a tabela Tipos de Líderes.

Tipos de Líderes

d6	Tipo de Líder
1	Político
2	Religioso
3	Militar
4	Crime/submundo
5	Arte/cultura
6	Filosófico/aprendizado/magia

Líderes políticos são monarcas, nobres e governantes. Líderes religiosos incluem avatares de divindades, alto sacerdotes e messias, assim como aqueles no comando de monastérios e líderes de seitas religiosas influentes. Grandes líderes militares controlam forças armadas de países. Dentre eles tempos ditadores militares, senhores da guerra e chefes de conselho de guerra de governantes. Líderes militares menores incluem chefes de milícias locais, gangues e outras organizações marciais. Numa escala mais ampla, um líder criminal ou do submundo detém poder através de redes de espiões, propinas e negócios no mercado negro. Em escala menor, esses são chefes de gangues locais, capitães piratas e bandoleiros. Um líder de arte ou cultura é um virtuoso cujos trabalhos refletem o espírito da era e mudam a forma como as pessoas pensam: um dramaturgo, bardo ou bobo da corte proeminente, através de suas palavras, arte ou atuação fazem as pessoas perceberem a verdade universal. Em uma escala menor, estes podem ser poetas, menestréis, humoristas ou escultores de influência local. Um grande

líder na filosofia, aprendizado ou magia é um filosofo, um conselheiro de imperadores, um pensador iluminado, o cabeça da mais alta instituição de ensino do mundo, ou um arquimago genial. Um líder menor poderia ser um sábio, profeta, mago, ancião erudito ou um professor local.

Ascensão de um Líder, Começo de uma Era. Em histórias dramáticas, a ascensão de um novo líder frequentemente vem com o final de um período de conflito e desordem. Às vezes, é uma guerra ou rebelião, outras é uma eleição, a morte de um tirano, uma profecia concluída ou a convocação de um herói. Inversamente, o novo líder poderia ser um tirano, um corruptor ou um vilão de coração negro e a nova era que se acabou poderia ser uma de paz, tranquilidade e justiça.

Um novo líder balança as fundações do seu mundo de campanha e começa uma nova era na região escolhida. Como essa pessoa ou essa era começa a afetar o mundo? Aqui estão algumas coisas a se considerar quando determinar o impacto do líder no mundo:

- Nomeie uma coisa que tenha sido uma verdade constante sobre o mundo, que agora não é mais verdade devido à ascensão ou influência desse líder. Esta é a grande mudança que ocorre quando o novo líder assume o poder e torna-se a maior ameaça que define a era, a característica pela qual ele é lembrado.
- Nomeie a pessoa (ou povo) que morreu, foi derrotado ou perda abriu as portas para que este líder assumisse o poder. Esta poderia ser uma derrota militar, a subversão de ideias antigas, um renascimento cultural ou alguma outra coisa. Quem morreu, perdeu ou foi derrotado? Porque eles não se comprometeram voluntariamente? O novo líder foi cumplice na morte, derrota ou perda ou a oportunidade foi casual?
- Independentemente das virtudes do líder, um defeito em particular ultraja um certo segmento da população. Qual é esse defeito? Que pessoa ou grupo de pessoas irão fazer o possível para frustrar este líder por causa disso? Inversamente, qual a maior virtude desse líder e quem se erguerá para defender este líder graças a isso?
- Quem acredita nesse novo líder, mas ainda tem dúvidas? Este é alguém próximo do líder, que tem a confiança dele e conhece os medos e dúvidas secretas dele, ou vice versa.

Queda de um Líder, Fim de uma Era. Tudo que começa tem que acabar. Com a queda de reis e rainhas, os mapas do mundo são redesenhados. Leis mudam, novos costumes tornam-se a última moda e os antigos caem em desuso. A atitude dos cidadãos em relação aos seus antigos líderes muda subitamente de princípio e então muda drasticamente quando eles olham pra trás ou relembram sobre os tempos passados.

O líder caído poderia ser um governante bondoso, um cidadão influente ou mesmo um adversário dos personagens. Como a morte desta pessoa afeta os que antigamente estavam sob sua influência? Aqui estão algumas coisas a se considerar quando determinar o impacto da passagem de um líder:

- Nomeie uma mudança positiva que o líder trouxe para o seu domínio ou esfera de influência. Essa mudança persistiu após a morte do líder?
- Defina o humor ou atitude geral do povo sob o poder dessa pessoa. Qual fato importante elas não perceberam sobre essa pessoa ou reino, que posteriormente virá à tona?
- Nomeie uma pessoa ou grupo que tenta preencher o lugar do líder no vácuo de poder resultante.
- Nomeie uma pessoa ou grupo que trama contra este líder.
- Nomeie três coisas pelas quais esse líder será lembrado.

3. Desastre Cataclísmico

Terremoto, fome, incêndio, praga, enchente – desastres em grande escala podem erradicar civilizações inteiras sem aviso. Catástrofes naturais (ou mágicas) redesenham mapas, destroem economias e alteram mundos. Às vezes, os sobreviventes reconstroem as ruínas. O Grande Incêndio de Chicago, por exemplo, forneceu uma oportunidade de reconstruir a cidade de acordo com um plano moderno. A maior parte das vezes, os desastres deixam apenas ruínas – enterradas sob cinzas, como Pompeia, ou imersas pelas ondas, como Atlântida.

Você pode escolher o cataclismo ou determina-lo aleatoriamente usando a tabela Desastres Cataclísmicos.

Desastres Cataclísmicos

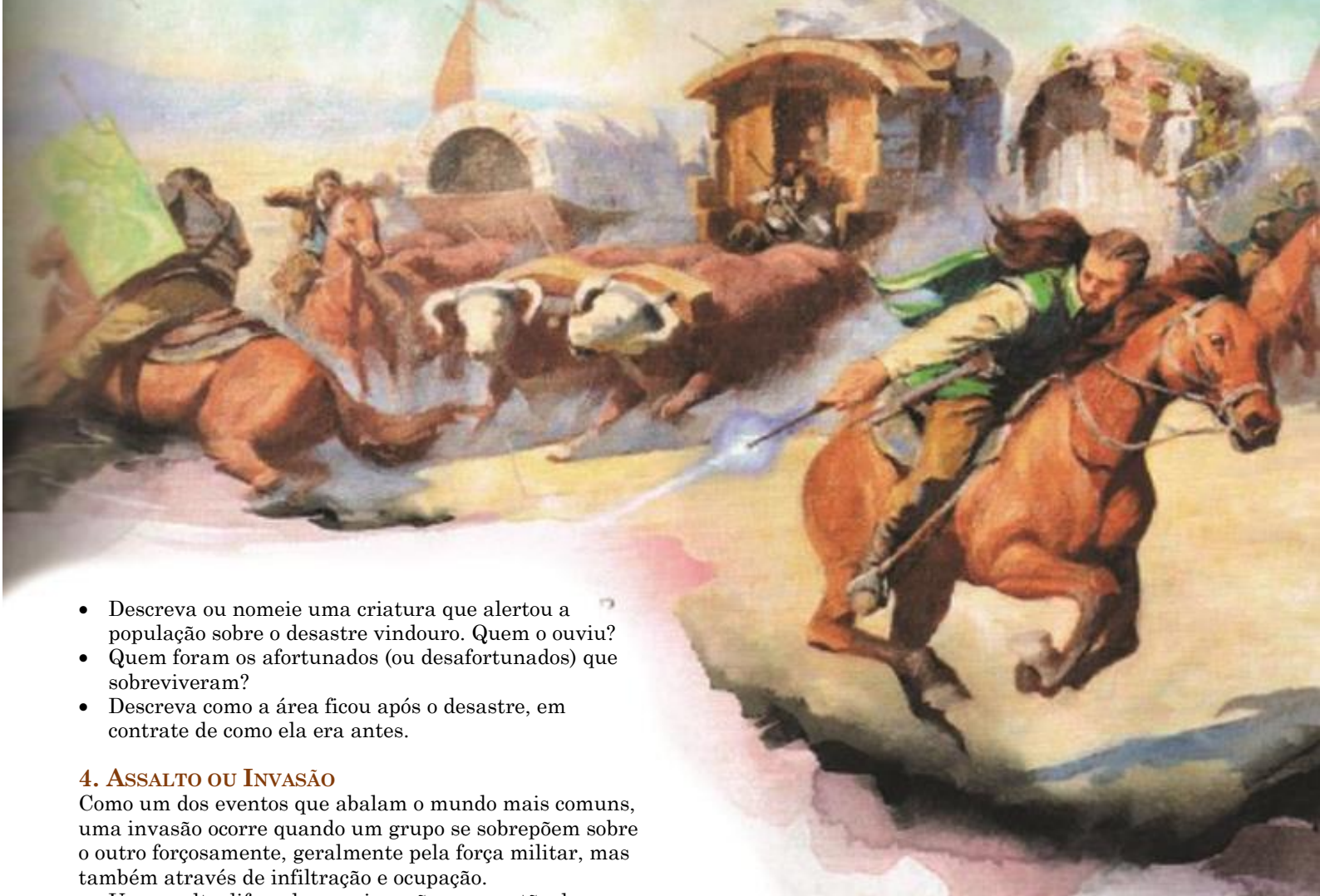
d10	Desastre Cataclísmico
1	Terremoto
2	Fome/seca
3	Incêndio
4	Enchente
5	Praga/doença
6	Chuva de fogo (impacto meteórico)
7	Tempestade (furação, tornado, tsunami)
8	Erupção vulcânica
9	Magia que deu errado ou uma deformação planar
10	Julgamento divino

Alguns dos desastres na tabela podem não fazer sentido imediato no contexto da campanha do seu mundo. Uma enchente no deserto? Uma erupção vulcânica em planícies gramadas? Se você determinar aleatoriamente um desastre que conflite com seu cenário, você pode rolar novamente, mas o desafio de justificar a catástrofe pode produzir resultados interessantes.

Com duas exceções, os desastres na tabela lembra os que afetam nosso próprio mundo. Pense numa deformação planar e magia que deu errado como incidentes nucleares; seus grandes eventos que alteram anormalmente as terras e seus povos. Por exemplo, no cenário de campanha de Eberron, uma catástrofe mágica devastou um país inteiro, transformando-o em uma terra devastada hostil e terminando a Grande Guerra.

Julgamento divino é algo completamente diferente. Este desastre pode tomar a forma que você quiser, mas é sempre um grandioso sinal, vigoroso e anda sutil do descontentamento de uma divindade.

Você deve decidir se irá varrer uma cidade, região ou nação do mapa do seu mundo. Um desastre assola a terra e elimina efetivamente um lugar que os personagens conheciam. Deixando um ou dois sobreviventes para contar aos personagens o que aconteceu, você garante que eles sentiram a profundidade da catástrofe. Quais são os efeitos perenes desse cataclismo? Os seguintes pontos podem ajudar você a definir a natureza e consequências do desastre:

- Decida o que causou este cataclismo e onde ele se originou.
- Um augúrio pressagiou este evento, ou uma série de sinais e presságios. Descreva o augúrio em detalhes.

- Descreva ou nomeie uma criatura que alertou a população sobre o desastre vindouro. Quem o ouviu?
- Quem foram os afortunados (ou desafortunados) que sobreviveram?
- Descreva como a área ficou após o desastre, em contrate de como ela era antes.

4. Assalto ou Invasão

Como um dos eventos que abalam o mundo mais comuns, uma invasão ocorre quando um grupo se sobrepõem sobre o outro forçosamente, geralmente pela força militar, mas também através de infiltração e ocupação.

Um assalto difere de uma invasão na questão de que a força atacante não está necessariamente interessada em ocupar ou tomar o poder. Por outro lado, um assalto pode ser o primeiro passo para uma invasão.

Independentemente da escala, um assalto ou invasão que abale o mundo se destaca porque suas repercussões mudam o mundo dos personagens e seus efeitos ecoam muito depois do ataque ou tomada inicial.

Imagine que parte do seu mundo de campanha é atacado ou invadido. Dependendo da escala atual da sua campanha, a área pode ser tão pequena quanto a seção de uma cidade, ou tão grande quanto um continente, mundo ou plano de existência.

Defina o agressor e se ele representa um inimigo conhecido ou um adversário anteriormente desconhecido. Escolha a ameaça que já era um perigo para a área que você escolheu ou use a tabela Forças Invasoras para determinar o agressor.

Forças Invasoras

d8	Força Invasora
1	Um empreendimento criminoso
2	Monstros ou um monstro único
3	Uma ameaça planar
4	Um adversário antigo redesperto, renascido ou ressurgido
5	Uma facção dividida
6	Uma tribo selvagem
7	Uma sociedade secreta
8	Um aliado traiçoeiro

Agora considere esses outros aspectos do conflito:

- Nomeie um elemento da invasão ou assalto que os defensores não esperavam ou não podem repelir.
- Algo aconteceu aos primeiros defensores que se impuseram contra a invasão ou assalto – algo que ninguém quer falar. O que foi isso?
- Os atacantes ou invasores tem um motivo para a ação deles que não é obvio ou compreendido de início. O que seria?
- Quem se tornou um traidor e em que momento ele se voltou contra?
- Por que eles fizeram isso? Um atacante tentou impedir a incursão ou um defensor proeminente se juntou aos invasores?

5. Rebelião, Revolução, Destituição

Insatisfeito com a ordem atual, uma pessoa ou grupo de pessoas derrubou o regime dominante e tomou controle – ou fracassou em tomar o controle. Independentemente do resultado, uma revolução (mesmo uma tentativa) pode moldar o destino de nações.

A escala da revolução não precisa envolver as massas comuns contra a nobreza. Uma revolução pode ser tão pequena quanto uma guilda de mercadores revoltados com sua liderança, ou um templo derrubando seu sacerdócio em favor de um novo credo. Os espíritos da floresta podem tentar derrubar as forças da civilização em uma cidade próxima que está cortando as árvores por madeira. Alternativamente, a escala pode ser tão dramática quanto a humanidade se erguendo para derrubar os deuses.

Imagine que em parte do seu mundo de campanha irrompe uma revolução. Escolha um grupo de poder na sua campanha atual e nomeie (ou invente) um grupo que se oponha a ele, fomentando uma revolução. Então, deixe os seguintes pontos ajudarem você a concretizar o conflito:

- Nomeie três coisas que os rebeldes querem ou esperam conseguir.
- Os rebeldes conseguiram uma vitória contra aqueles que eles querem derrubar, mesmo que seja uma vitória simbólica. Qual dos três objetivos eles conquistaram? Quanto tempo essa conquista poderia durar?
- Indique o custo exigido sobre a ordem antiga depois que ela cair do poder. Alguém do antigo grupo de poder permaneceu no poder durante o próximo regime? Caso a ordem antiga permaneça no poder, descreva a forma que os líderes puniram os revolucionários.
- Um dos líderes proeminentes da rebelião – em alguns aspectos, a cara da revolução – foi levado por um interesse pessoal aos eventos. Descreva esta pessoa e destaque a verdadeira razão que o levou a liderar a rebelião.
- Qual problema existia antes da revolução que persiste, apesar dela?

6. Extinção ou Depleção

Algo que já existiu no mundo de campanha se foi. O recurso perdido poderia ser um metal precioso, uma espécie de planta ou animal que tinha um papel importante na ecologia local, ou uma raça ou cultura de pessoas inteira. Sua abstenção causou uma reação em cadeia que afetou cada criatura que usava ou contava com isso.

Você pode eliminar um povo, lugar ou coisa que existia anteriormente em um determinado local ou área no seu mundo de campanha. Em pequena escala, o último de uma dinastia familiar faleceu ou um antes próspera cidade mineira da região secou e virou uma cidade fantasma. Em uma larga escala, a magia morreu, o último dragão foi morto ou a última fada nobre partiu desse mundo.

O que acontecerá com o mundo – ou com a região do mundo de sua escolha – que existia antes? Se a resposta não for evidente de imediato, consulte a tabela Extinção ou Depleção para obter ideias.

Extinção ou Depleção

d8	Recurso Perdido
1	Um tipo de animal (inseto, pássaro, peixe, rebanho)
2	Terra habitável
3	Magia ou usuários de magia (toda a magia ou tipos ou escolhas específicos de magia)
4	Um recurso mineral (gemas, metais, minério)
5	Um tipo de monstro (unicórnio, manticora, dragão)
6	Um povo (linhagem familiar, clã, cultura, raça)
7	Um tipo de planta (colheita, árvore, erva, floresta)
8	Uma hidrovia (rio, lago, oceano)

Então, considere essas perguntas adicionais:

- Nomeie um território, raça ou tipo de criatura que contava com a coisa que se perdeu. Como eles se estabilizaram? Como eles tentaram substituir o que foi perdido?
- Quem ou o que é culpado pela perda?
- Descreva uma consequência imediata da perda. Preveja uma forma a qual a perda impactará ou mudará o mundo a longo prazo. Quem ou o que sofreu mais como resultado dessa perda? Quem ou o que se beneficiou mais com isso?

7. Nova Organização

A fundação de uma nova ordem, reino, religião, sociedade, cabala ou culto pode abalar o mundo com suas ações, doutrinas, dogmas e políticas. Em uma escala local, uma nova organização que rivalize com grupos de poder existentes, influencia, subverte, domina ou se alia com eles para criar uma base de poder mais forte. Organizações maiores e mais poderosas pode exercer influência suficiente para governar o mundo. Algumas novas organizações beneficiam a população, enquanto outras crescem para ameaçar a civilização que já protegeram.

Talvez uma nova organização importante surja em uma parte do seu mundo. Ela pode ter origens simples ou auspiciosas, mas uma coisa é certa: ela está destinada a mudar o mundo conforme progride ao longo do seu curso atual. Às vezes, a tendência de uma organização é aparente desde o início, mas sua moralidade pode permanecer ambígua até suas doutrinas, políticas e tradições se revelarem com o tempo. Escolha um tipo de organização ou use a tabela Novas Organizações para ter ideias.

Novas Organizações

d10	Nova Organização
1	Sindicado do crime/confederação de bandidos
2	Guilda (pedreiros, boticários, ourives)
3	Círculo/sociedade mágico
4	Ordem militar/cavalaria
5	Nova dinastia/tribo/clã familiar
6	Filosofia/disciplina dedicada a um princípio ou ideal
7	Reino (vila, cidade, ducado, reinado)
8	Religião/seita/denominação
9	Escola/universidade
10	Sociedade/culto/cabala secreta

Então, considere algumas ou todas as opções a seguir:

- A nova ordem suplantou o grupo de poder atual no mundo, ganhando território, neófitos ou desertores e reduzindo o número do grupo de poder anterior. Quem ou o que a fundação dessa nova ordem suplantou?
- A nova ordem apareceu para um público específico. Decida se esta ordem atrai uma certa raça, classe social ou classe de personagem.
- O líder dessa nova ordem é conhecido por uma qualidade em particular valorizada por seus seguidores. Elabore o porquê deles respeitarem-no por essa qualidade e quais ações este líder tem feito para manter o apoio dos seguidores.
- Um grupo rival se opõe a fundação desta nova organização. Escolha um grupo de poder existente da sua campanha para se opor a nova organização, ou crie um das categorias na tabela. Decida o motivo dele se opor ao novo grupo, quem o lidera e qual o plano dele para impedir seu rival.

8. Descoberta, Expansão, Invenção

Descobertas de novas terras expandem o mapa e mudam as fronteiras de impérios. Descobertas de novas magias ou tecnologias expandem as fronteiras do que antes parecia impossível. Novos recursos ou descobertas arqueológicas criam oportunidades e riqueza, e colocam garimpeiros e grupos de poder em ação para competir pelo controle.

Uma nova descoberta – ou redescoberta – pode impactar no seu mundo de campanha de uma forma significativa, moldando o curso da história e dos eventos da época. Pense nessa descoberta como um ótimo gancho de aventura ou série de ganchos. Ela também é uma oportunidade para criar um monstro, item, deus, local ou raça único para o seu mundo. Contanto que a descoberta seja importante, ela não precisa ser totalmente original, ela deve apenas dar um toque a sua campanha.

Uma descoberta é particularmente impressionante quando são os aventureiros da sua campanha que a encontram. Se eles descobrirem um novo mineral com propriedades mágicas, mapearem um novo território que seja adequado de imediato para colonização ou encontrarem uma arma ancestral com poderes para causar devastação no seu mundo, eles estarão suscetíveis a definir grandes eventos em ação. Isso dá aos jogadores a oportunidade de ver exatamente quanta influência suas ações tem no seu mundo.

Decida o tipo de descoberta que é feita ou use a tabela de Descobertas para criar ideias.

Descobertas

d10	Descoberta
1	Ruína ancestral/cidade perdida de uma raça lendária
2	Animal/monstro/mutação mágica
3	Invenção/tecnologia/magia (útil, destrutiva)
4	Novo (ou esquecido) deus ou entidade planar
5	Novo (ou redescoberto) artefato ou relíquia religiosa
6	Nova terra (ilha, continente, mundo perdido, semiplano)
7	Objeto de outro mundo (portal planar, espaçonave alienígena)
8	Povo (raça, tribo, civilização perdida, colônia)
9	Planta (erva milagrosa, fungo parasita, planta racional)
10	Recurso ou riqueza (ouro, gemas, mitral)

Quando tiver determinado o tipo de descoberta, complete-a decidindo exatamente o que ela é, quem a descobriu e qual efeito em potencial ela pode produzir no mundo. De preferência, aventuras anteriores na sua campanha podem ajudar você a preencher as lacunas, mas também tenha o seguinte em mente:

- Esta descoberta beneficia uma pessoa, grupo ou facção em particular, mais que outros. Quem se beneficia mais? Nomeie três benefícios que eles podem adquirir com essa descoberta.
- Esta descoberta prejudica diretamente outra pessoa, grupo ou facção. Quem é o mais prejudicado?
- Esta descoberta tem consequências. Nomeie três repercussões ou efeitos colaterais. Quem ignora as repercussões?
- Nomeie dois ou três indivíduos ou facções brigando para possuir ou controlar essa descoberta. Quem provavelmente ganhe? O que eles ganharão e o que eles estão dispostos a fazer para controlar a descoberta?

9. Previsão, Presságio, Profecia

Às vezes, a predição de um evento que irá abalar o mundo acaba se tornando um evento que abala o mundo: uma previsão que prediz a queda de impérios, a condenação de raças e o fim do mundo. Às vezes, uma previsão aponta a mudança para o bem, como a chegada de um herói lendário ou salvador. Mas as profecias mais dramáticas

alertam para tragédias futuras e predizem eras sombrias. Diferente de outros eventos que abalam o mundo, o efeito não acontece imediatamente. Ao invés disso, indivíduos ou facções se empenham em cumprir ou impedir a profecia – ou moldam o caminho exato para que ela se cumpra – de acordo com a forma que ela os afetará. Os ajudantes ou estorvadores da profecia criam ganchos de aventura na campanha pela forma como agem. Uma profecia poderia predizer um grande evento em larga escala, apesar de levar tempo para se tornar realidade (ou para ser impedido).

Imagine que uma profecia que abale o mundo surge. Se eventos continuarem seu curso atual, a profecia irá se tornar realidade e o mundo irá mudar drasticamente como resultado. Não evite fazer desta profecia tanto significante quanto alarmante, tendo em mente os seguintes pontos:

- Crie uma profecia que prediga uma grande mudança no mundo de campanha. Você pode construir uma de improviso usando ideias da campanha atual ou determine aleatoriamente um evento de abalará o mundo e se aprofunde nos detalhes.
- Escreva uma lista de três ou mais previsões que irão ocorrer antes da profecia se concretizar. Você pode usar eventos que já aconteceram na campanha para que a profecia esteja próxima de se concluir. O resto são eventos podem ou não ocorrer, dependendo das ações dos personagens.
- Descreva o personagem ou criatura que descobriu a profecia e como ela a encontrou. O que essa criatura ganhou ao revela-la? O que essa pessoa perdeu ou sacrificou?
- Descreva o indivíduo ou facção que sustenta a profecia e trabalha para garantir que ela se cumpra, e a que irá fazer tudo ao seu alcance para impedir a profecia. Qual o primeiro passo que cada uma toma? Quem sofre por seus esforços?
- Uma parte da profecia está errada. Escolha uma das previsões que você listou ou um dos detalhes que você criou para o evento que abalará o mundo que a previsão prediz. A previsão escolhida é falsa e, se aplicável, o oposto será verdade, no lugar.

10. Mito e Lenda

Se guerras, pragas, descobertas e similares podem ser chamados de eventos que abalam o mundo comuns, eventos míticos superam e ultrapassam eles. Um evento mítico poderia ocorrer como resultado de uma profecia antiga ou há muito esquecida, ou poderia ser um ato de intervenção divina.

Novamente, sua campanha atual possivelmente fornecerá algumas ideias para modelar este evento. Se você precisar de inspiração, role um d8 na tabela Eventos que Abalam o Mundo, ao invés de rolar o d10 padrão. Defina o que de pior pode acontecer nesse desastre, mas amplie o resultado para a escala mais alto que puder imaginar.

A ascensão ou queda de um líder ou era é a morte ou nascimento de um deus ou o fim de uma era ou do mundo. Um desastre cataclísmico é um dilúvio que submergiu todo o mundo, uma era glacial ou um apocalipse zumbi. Um assalto ou invasão é uma guerra mundial, uma incursão demoníaca global, o despertar de um monstro que é uma ameaça global ou o embate final entre o bem e o mal. Uma rebelião destrona um deus ou deuses ou ascende uma nova força (como um lorde demônio) à divindade. Uma nova organização é um império global ou um panteão de novos deuses. Uma descoberta é um dia do juízo final ou um portal para dimensões místicas onde horrores cósmicos destruidores de mundos vivem.

Controle de Tempo

Um calendário permite que você registre a passagem de tempo na campanha. Importante dizer, ele permite que você planeje adiante os eventos críticos que abalarão o mundo. Para um controle de tempo simples, use um calendário para o ano atual no mundo real. Escolha uma data para indicar o começo da campanha e anote os dias que os aventureiros passam em suas viagens e atividades diversas. O calendário mostra a você quando as estações mudam e o ciclo lunar. Ainda importante, você pode usar seu calendário para registrar festivais e feriados importantes, assim como eventos chave que dão forma a sua campanha.

Este método é um bom ponto de partida, mas o calendário do seu mundo não precisa seguir um calendário moderno. Se quiser personalizar seu calendário com detalhes únicos do seu mundo, considere esses tipos de características.

Conceitos Básicos

O calendário de um mundo de fantasia não precisa copiar um moderno, mas ele pode (veja a nota "O Calendário de Harptos" para um exemplo). As semanas de um mês tem nomes? E os dias específicos de cada mês, como os idos, nonas e calendas do calendário Romano?

Ciclos Físicos

Determine quando as estações mudam, marcadas pelo solstício e equinócio. Os meses correspondem às fases da lua (ou luas)? Efeitos estranhos e mágicos ocorrem ao mesmo tempo que esses fenômenos?

Observâncias Religiosas

Espalhe dias sagrados pelo seu calendário. Cada divindade significante no seu mundo deveria ter, pelo menos, um dia sagrado durante o ano e alguns dias sagrados dos deuses correspondem a fenômenos celestiais como luas novas ou equinócios. Dias sagrados refletem o portfólio de uma divindade (um deus da agricultura é homenageado na época da colheita) ou eventos importantes na história de adoração da divindade, como o nascimento ou morte de uma pessoa sagrada, a data de manifestação de um deus, a ascensão do alto sacerdote atual e assim por diante.

Determinados dias sagrados são eventos cívicos, com a participação de cada cidadão de uma cidade onde um templo do deus possa ser encontrado. Festivais da colheita frequentemente são celebrados em grande escala. Outros dias sagrados são importantes apenas para povos particularmente devotados de uma única divindade. Outros ainda tem a participação de sacerdotes, que realizam rituais e sacrifícios privados dentro de seus templos em certos dias ou momentos específicos do dia. E outros dias sagrados são locais, com a participação de fieis de um templo específico.

Pense na forma que sacerdotes e povos comuns celebram dias sagrados. Indo para um templo, sentando em um banco e ouvindo um sermão é uma forma de culto estrangeiro para a maioria das religiões fantásticas. É bastante comum também os celebrantes oferecerem

sacrifícios aos deuses. Os fieis trazem animais para o templo para serem abatidos ou queimam incenso como oferenda. Os cidadãos mais abastados trazem animais maiores para exibir sua riqueza e demonstrar sua piedade. As pessoas colocam libações nas sepulturas de seus ancestrais. Elas passam toda a noite em vigília em santuários escuros ou participam de festas esplendidas celebrando uma recompensa do deus.

Observâncias Cívicas

Dias sagrados formam a maioria das celebrações especiais na maioria dos calendários, mas festivais locais e nacionais são importantes para muitos outros. O nascimento de um monarca, o aniversário de uma grande vitória em uma guerra, festivais de ofício, dias do comércio e eventos similares, todos fornecem desculpas para celebrações locais.

Eventos Fantásticos

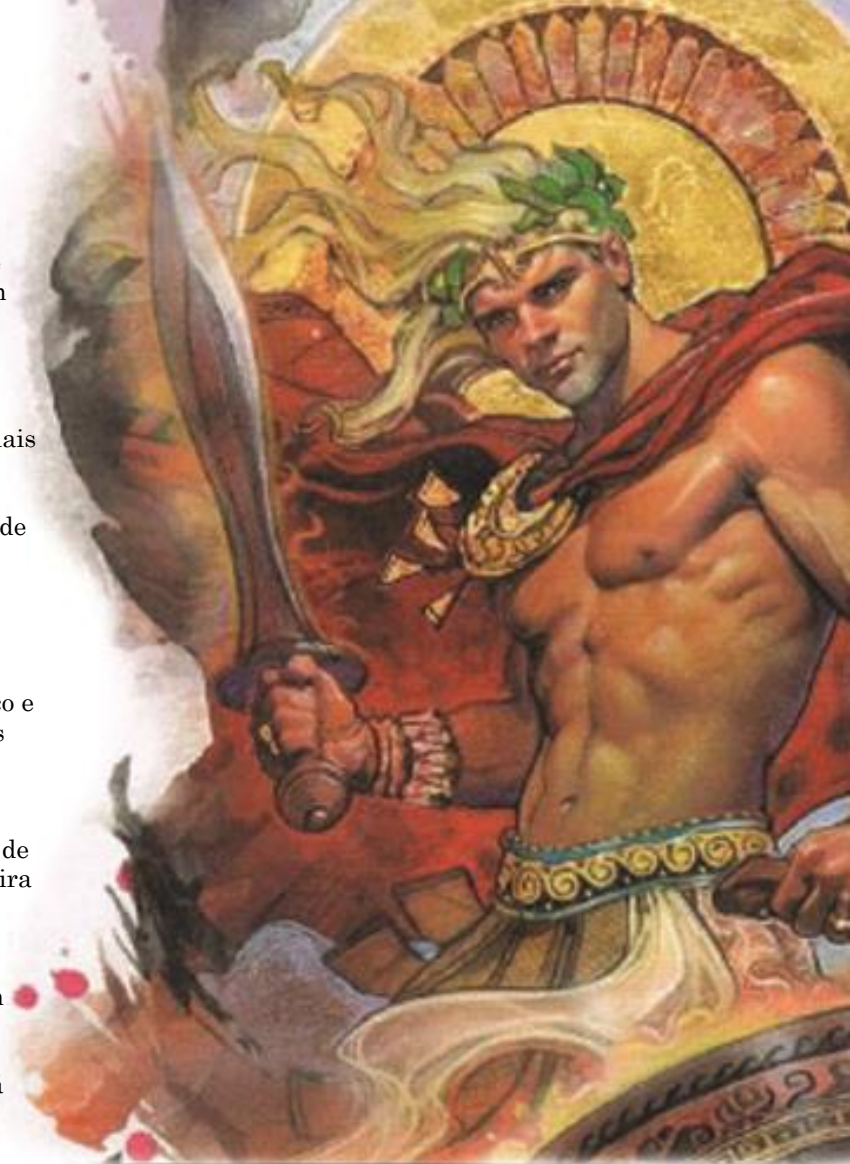
Considerando que seu cenário seja um mundo fantástico e não uma sociedade medieval mundana, adicione alguns eventos de natureza obviamente mágica. Por exemplo, talvez um castelo fantasmagórico apareça em determinada colina no solstício de inverno todo ano, ou cada terceira lua cheia incite nos licantropos uma sede de sangue particularmente forte. Também, a décima terceira noite de cada mês poderia marcar as peregrinações fantasmagóricas de uma tribo nômade há muito esquecida.

Eventos extraordinários, como a aproximação de um cometa ou eclipse lunar, formam ótimos elementos de aventura e você pode coloca-los no seu calendário onde quiser. Seu calendário pode dizer a você quando haverá uma lua cheia para um eclipse lunar, mas você sempre pode inventar a dada para um efeito em particular.

Terminando uma Campanha

O término de uma campanha deveria amarrar todos os laços do seu começo e meio, mas você não precisa criar uma campanha para trilhar todo o caminho até o 20° nível para que ela seja satisfatória. Finalize a campanha em qualquer momento da sua história que ela alcance sua conclusão natural.

Certifique-se de ter dado espaço e tempo próximo do fim da sua campanha para que os personagens finalizem quaisquer objetivos pessoais. As histórias pessoas deles precisam terminar de uma forma satisfatória, exatamente como a história da campanha. De preferência, alguns dos objetivos individuais dos personagens irão se cumprir através dos objetivos finais da última aventura. Dê aos personagens com objetivos inacabados uma chance de finaliza-los antes do final derradeiro.

Quando a campanha tiver acabado, uma nova pode começar. Se você pretende conduzir uma nova campanha para o mesmo grupo de jogadores, usar as ações dos personagens anteriores como base de lendas dá a eles interesse imediato no novo cenário. Permita que os novos personagens experimentem como o mundo mudou graças aos antigos personagens. No fim das contas, contudo, a nova campanha é uma nova história com novos protagonistas. Eles não deveriam compartilhar da importância dos heróis de dias passados.

O Calendário de Harptos

O mundo dos Reinos Esquecidos usa o Calendário de Harptos, nomeado em homenagem ao mago, há muito morto, que o inventou. Cada ano de 365 dias é dividido em doze meses de trinta dias cada, que corresponde rudemente aos meses do calendário Gregoriano do mundo real. Cada mês é dividido em três dezenas. Cinco feriados especiais caem entre os meses e marcam as estações. Outro feriado especial, Encontro do Escudo, é inserido no calendário após o Solstício de Inverno a cada quatro anos, muito similar aos anos bissextos do calendário Gregoriano moderno.

Mês	Nome	Nome Comum
1	Martelo	Inverno Profundo
	Feriado Anual: Solstício de Inverno	
	Feriado de Quadriênio: Encontro do Escudo	
2	Alturiak	A Garra do Inverno
3	Ches	A Garra dos Crepúsculos
4	Tarsakh	A Garra das Tempestades
	Feriado anual: Grama Verde	
5	Mirtul	O Degelo
6	Kythom	A Época das Flores
7	Flamerule	Nascer do Verão
	Feriado anual: Solstício de Verão	
8	Eleasias	Alto Verão
9	Eleint	O Desvanecer
	Feriado anual: Maré Alta da Colheita	
10	Marpenoth	Queda das Folhas
11	Uktar	O Apodrecer
	Feriado anual: O Banquete da Lua	
12	Nightal	A Nevasca

Estilo de Jogo

Ao construir um novo mundo (ou adotar um já existente) e criar eventos chave que iniciam sua campanha, você determina sobre o que sua campanha trata. Depois, você tem que decidir como você quer conjurar sua campanha.

Qual a forma certa que conduzir uma campanha? isso depende do seu estilo de jogo e das motivações dos seus jogadores. Considere os gostos dos seus jogadores, seus pontos fortes como Mestre, regras da mesa (discutidas na parte 3) e o tipo de jogo que você deseja conduzir. Descreve aos jogadores como você encara a experiência do jogo e deixe que eles deem suas opiniões. O jogo é deles também. Coloque esses alicerces previamente, assim seus jogadores poderão fazer escolhas inteligentes e ajudarão você a manter o tipo de jogo que você deseja conduzir.

Considere os dois exemplos exagerados de estilo de jogo.

Matar e Pilhar

Os aventureiros chutam a porta da masmorra, lutam com os monstros e coletam o tesouro. Este estilo de jogo é direto, divertido, excitante e voltado para a ação. Os jogadores passam relativamente pouco tempo desenvolvendo personalidades para seus personagens, em situações de interpretação sem combate ou discutindo qualquer outra coisa diferente dos perigos iminentes da masmorra.

Em um jogo desse, os aventureiros confrontam monstros e oponente obviamente malignos e, ocasionalmente, encontram PdMs claramente bons e prestativos. Não espere que os aventureiros discutam sobre o que fazer com prisioneiros ou debatam se é certo ou errado invadir e aniquilar o covil bugbear. Não tome nota do dinheiro ou tempo gasto em cidades. Quando eles completarem uma tarefa, envie os aventureiros de volta para a ação o mais rápido possível. A motivação do personagem não precisa ser mais desenvolvida que o desejo de matar monstros e adquirir tesouros.

Narrativa Imersiva

Águas Profundas está sendo ameaçada por um desordem política. Os aventureiros devem convencer os Lordes Mascarados, os governantes secretos da cidade, a resolver suas diferenças, mas só poderão fazer isso após tanto os personagens quanto os lordes entrarem em um acordo sobre suas diferenças de perspectivas e roteiros. Este estilo de jogo é profundo, complexo e desafiador. O foco não é o combate, mas a negociação, manobras políticas e interação de personagem. Uma sessão de jogo inteira pode se passar sem uma única jogada de ataque.

Nesse estilo de jogo, os PdMs são tão complexos e ricos em detalhes quanto os aventureiros, apesar do foco estar na motivação e personalidade, não nas estatísticas de jogo. Espere longas divagações de cada jogador sobre o que seu personagem faz e porquê. Ir a um templo pedir conselho a um sacerdote pode ser tão importante quanto um encontro e luta contra orcs. (E não espere que os aventureiros lutem com os orcs de qualquer modo, a não ser que eles tenham motivo para fazê-lo.) Um personagem irá, às vezes, realizar ações que vão contra o bom senso do jogador, pois “isso é o que o personagem faria”.

Já que o combate não é o foco, as regras de jogo ficam em segundo plano no desenvolvimento do personagem. Testes de modificadores de habilidade e proficiências em perícias precedem os bônus de combate. Sinta-se à vontade para mudar ou ignorar regras para encaixar as necessidades interpretativas dos jogadores, usando os conselhos apresentados na parte 3 deste livro.

Um Mundo a se Explorar

Boa parte de uma campanha envolve os aventureiros viajando de lugar em lugar, explorando o ambiente e aprendendo sobre o mundo fantástico. Esta exploração pode acontecer em qualquer ambiente, incluindo um vasto deserto, uma masmorra labiríntica, as passagens sombrias do Subterrâneo, as ruas lotadas de uma cidade e as águas onduladas do mar. Determinar um caminho contornando um obstáculo, encontrar um objeto escondido, investigar uma característica estranha de uma masmorra, decifrar dicas, resolver enigmas e transpor ou desarmar armadilhas, todos podem ser parte da exploração.

Às vezes, a exploração é uma parte casual do jogo. Por exemplo, você poderia ignorar uma jornada sem importância ao dizer aos jogadores que eles passam três dias monótonos na estrada antes de chegarem ao próximo ponto importante. Outras vezes, a exploração é o foco, uma chance de descrever uma parte fantástica do mundo ou da história que aumenta o sentimento imersivo dos jogadores. De forma similar, você deveria considerar jogar a exploração caso seus jogadores gostem de resolver enigmas, encontrar seu caminho em volta de obstáculos e vascular os corredores de uma masmorra a procura de portas secretas.

Algo Entre Ambos

O estilo de jogo da maioria das campanhas está entre esses dois extremos. Existe uma porção de ação, mas a campanha oferece um enredo contínuo e interação entre personagens também. Os jogadores desenvolvem a motivação dos seus personagens e saboreiam a chance de provar a perícia deles em combate. Para manter o equilíbrio, forneça uma mistura de encontros interpretativos e encontros de combate. Mesmo em um cenário de masmorra, você pode apresentar um PdM que não pretende entrar em combate, mas sim ajudar, negociar ou apenas conversar.

Pense no seu estilo de jogo predileto ao considerar essas perguntas:

- Você é um fã de realismo e consequências pesadas, ou você é mais focado em fazer o jogo parecer um filme de ação?
- Você quer que o jogo mantenha uma sensação de fantasia medieval, quer explorar linhas cronologias alternadas ou uma temática moderna?
- Você quer manter um tom sério ou o humor é seu objetivo?
- A chave é a ação heroica ou os jogadores precisam ser previdentes e cautelosos?
- Você gosta de planejar cuidadosamente com antecedência ou prefere improvisar na hora?
- O jogo é cheio de elementos variados de D&D ou ele está centrado numa temática como o horror?
- O jogo é para todas as idades ou ele envolve temas adultos?
- Você está confortável com ambiguidade moral, como permitir que os personagens explorem se os fins justificam os meios? Ou você prefere princípios heroicos diretos, como justiça, sacrifício e ajudar os oprimidos?

Nomes de Personagens

Parte do estilo da sua campanha está em batizar personagens. É uma boa ideia estabelecer as regras básicas com seus jogadores no começo de uma nova campanha. Num grupo composto por Sithis, Travok, Anastrianna e Kairon, o guerreiro humano chamado Bob II se destaca, especialmente se ele for idêntico ao Bob I, que foi morto pelos kobolds. Se todos no grupo tomarem uma abordagem divertida para os nomes, sem problemas. Se o grupo, ao contrário, prefere levar seus personagens e seus nomes mais a sério, persuada o jogador de Bob a procurar um nome mais apropriado.

Os nomes dos personagens dos jogadores deveriam se adequar entre si em estilo ou conceito e eles também deveriam se adequar ao estilo do seu mundo de campanha – assim como os nomes dos personagens do mestre e nomes de locais que você criar. Travok e Kairon não gostariam de ingressar numa missão para Lorde Bolinho, visitar a Ilha de Jujuba ou derrotar um mago louco chamado Raio.

Campanhas Contínuas ou Episódicas

A espinha dorsal de uma campanha é uma série de aventuras interligadas, mas você pode conecta-las de duas formas diferentes.

Em uma campanha contínua as aventuras interligadas compartilham uma essencial de um propósito maior ou um tema (ou temas) recorrente. As aventuras podem se basear no retorno de vilões, grandes conspirações ou um único mentor que, no fim das contas, estava por trás de cada aventura da campanha.

Uma campanha contínua construída com um tema e uma arco de história em mente pode se parecer como um grandioso épico de fantasia. Os jogadores têm a satisfação de saber que as ações que eles tomam durante uma aventura influenciam na seguinte. Tramar e conduzir esse tipo de campanha pode ser desgastante para o Mestre, mas o pagamento é uma grandiosa história memorável.

Uma campanha episódica, em contraste, é como um show de televisão onde cada episódio semanal é uma história independente que não contém nenhuma trama abrangente. Ela pode ser construída com uma premissa que explique sua natureza: os personagens dos jogadores são aventureiros contratados ou exploradores se aventurando pelo desconhecido e confrontando uma série de perigos sem relação. Eles podem até mesmo ser arqueólogos, aventurando-se por uma ruína antiga após a outra em busca de artefatos. Um jogo episódico como esse, permite que você crie aventuras – ou compre as prontas – e coloque-as em sua campanha sem se preocupar com a forma que elas irão se interligar com as aventuras que virão depois ou que aconteceram antes.

Tema de Campanha

O tema de uma campanha, assim como em uma obra literário, expressa o significado mais profundo de uma história e os elementos fundamentais de experiência humana que a história explora. Sua campanha não precisa ser uma obra literária, mas ela ainda pode ter temas em comum que dão um estilo distinto às suas histórias. Considere esses exemplos:

- Uma campanha sobre confrontar a inevitabilidade da mortalidade, pode ser sobre incorporar em monstros mortos-vivos ou ser expressada através da morte dos entes queridos.
- Uma campanha que gire entorno de um mal insidioso, quer sejam deuses sombrios, raças monstruosas, como os yuan-ti, ou criaturas de reinos desconhecidos muito além das preocupações mortais. Como heróis confrontando este mal, eles devem enfrentar o egoísmo e tendências frias de sua própria espécie também.
- Uma campanha caracterizada por heróis aflitos que enfrentam não apenas a selvageria de criaturas bestiais do mundo, mas também suas bestas interiores – a raiva e fúria que vive em seus corações.
- Uma campanha explorando a insaciável sede por poder e dominação, quer seja incorporada pelas tropas dos Nove Infernos ou por governantes humanoides tentando conquistar o mundo.

Com um tema como "confronto com a mortalidade", você pode criar uma ampla variedade de aventuras que não estão necessariamente interligadas por um vilão em comum. Uma aventura pode ser sobre os mortos saindo de suas covas e ameaçando destruir uma cidade inteira. Na aventura seguinte, um mago louco cria um golem de carne na tentativa de reviver seu amor perdido. Um vilão poderia tomar medidas extremas para alcançar a imortalidade e evitar enfrentar sua própria morte. Os aventureiros poderiam ajudar um fantasma a aceitar sua morte e seguir em frente, ou um dos aventureiros poderia até mesmo se transformar num fantasma!

Variações de um Tema

Misturar as coisas tudo de uma vez permite que seus jogadores aproveitem uma variedade de aventuras. Mesmo uma campanha de temática fechada pode se desviar agora ou depois. Se sua campanha envolve bastante intriga, mistério e interpretação, seus jogadores poderiam gostar de explorar uma masmorra eventual – especialmente se a tangente mostrar ter relação com uma trama maior na campanha. Se a maioria das suas aventuras são expedições a masmorras, mude o foco com um mistério urbano tenso que eventualmente leve o grupo a uma masmorra em uma construção ou torre abandonada. Se você conduz aventuras de horror semana após semana, tente usar um vilão que acaba por se tornar ordinário, talvez até mesmo bobo. Um alívio cômico é uma ótima variação em praticamente todas as campanhas de D&D, embora os jogadores geralmente façam isso sozinhos.

Estágios de Jogo

Conforme os personagens aumentam seu poder, sua capacidade de mudar o mundo a sua volta aumenta com eles. Isso ajuda você a anteceder o futuro quando estiver criando sua campanha, levando em conta essa mudança. Conforme os personagens tem um impacto cada vez maior no mundo, eles se deparam com perigos maiores, eles querendo ou não. Facções poderosas os veem como uma ameaça e tramam contra eles, enquanto que as amigáveis busca seu auxílio na esperança de concretizar uma aliança vantajosa.

Os estágios de jogo representam as etapas ideais para introduzir novos eventos que abalam o mundo na campanha. Conforme os personagens resolvem um

evento, um novo perigo surge ou o problema anterior se transforma em uma nova ameaça em consequência das ações dos personagens. Os eventos precisam crescer em magnitude e escopo, aumentando as dificuldades e o drama conforme os personagens tornam-se consideravelmente mais poderosos. Essa abordagem também permite que você fragmente seu projeto de trabalho em pedaços menores. Crie materiais como aventuras, PdMs, mapas e assim por diante, para cada estágio em um momento. Você precisa se preocupar apenas com os detalhes do próximo estágio quando os personagens estiverem perto dele. Ainda melhor, conforme a campanha toma rumos inesperados em consequência das escolhas dos jogadores, você não precisará se preocupar em refazer um monte de trabalho.

Níveis 1-4: Heróis Locais

Os personagens nesse estágio ainda estão aprendendo a extensão das características de classe que os define, incluindo sua escolha de especialização. Mas, mesmo personagens de 1° nível são heróis, diferenciados do povo comum por características naturais, aprendizado de perícias e a alusão de um destino grandioso que se encontra diante deles.

No começo de suas carreiras, os personagens usam magias de 1° e 2° nível e possuem equipamentos mundanos. Os itens mágicos que eles encontram incluem itens consumíveis comuns (como poções e pergaminhos) e alguns pouquíssimos itens permanentes incomuns. A magia deles pode ter um grande impacto em um único encontro, mas elas não mudam o curso de uma aventura.

O destino de uma vila pode depender do sucesso ou fracasso de aventureiros de nível baixo, que confiam suas vidas às suas habilidades incipientes. Esses personagens navegam por terrenos perigosos e exploram criptas assombradas, onde eles esperam lutar contra orcs selvagens, lobos ferozes, aranhas gigantes, cultistas malignos, carniçais sanguinários e rufiões mercenários. Caso se deparem mesmo com um dragão jovem é melhor eles evitarem o combate.

Níveis 5-10: Heróis do Reino

No momento que alcançarem esse estágio, os aventureiros terão dominado o básico de suas características de classe, apesar de continuarem a melhora-las através dos níveis. Eles encontraram seu lugar no mundo e começaram a se envolver com os perigos que os rodeiam.

Conjuradores dedicados aprendem magias de 3° nível no início desse estágio. Subitamente os personagens podem voar, ferir grandes números de oponentes com magias como *bola de fogo* e *relâmpago* e até mesmo respirar embaixo d'água. Eles dominarão magias de 5° nível ao final desse estágio e magias como *círculo de teletransporte, vidência, coluna de chamas, conhecimento lendário* e *reviver os mortos* podem gerar um impacto significativo nos aventureiros. Eles começam a adquirir mais itens mágicos permanentes (incomuns e raros) também, que os serviram pelo resto de suas carreiras.

O destino de uma região pode depender das aventuras que personagens de 5° a 10° nível empreendem. Esses aventureiros arriscam-se em florestas assustadoras e ruínas antigas, onde eles confrontarão gigantes selvagens, hidras ferozes, golens destemidos, yuan-ti malignos, diabos ardilosos, demônios sanguinários, devoradores de mente astutos e drow assassinos. Eles podem ter a chance de derrotar um dragão jovem que tenha estabelecido um covil, mas ainda não tenha estendeu seu alcance muito além do território ao redor.

Níveis 11-16: Mestres do Reino

A partir do 11° nível, os personagens são exemplos notáveis de coragem e determinação – verdadeiros exemplares no mundo, bem separados das massas. Nesse estágio, os aventureiros são muito mais versáteis que eram nos níveis baixos e eles geralmente conseguem encontrar a ferramenta certa para um desafio proposto.

Conjuradores dedicados ganham acesso a magias de 6° nível no 11° nível, incluindo magias que mudam completamente a forma como os aventureiros interagem com o mundo. Suas grandiosas magias chamativas são significantes em combate – *desintegrar, barreira de lâminas* e *cura completa*, por exemplo – porém, magias de bastidores como *palavra de recordação, encontrar o caminho, contingência, teletransporte* e *visão da verdade* alteram a forma como os jogadores abordam suas aventuras. Cada nível de magia após esse ponto introduz novos efeitos com um impacto igualmente grande. Os aventureiros encontram itens mágicos raros (e muito raros) que concedem habilidades igualmente poderosas.

O destino de uma nação, ou até mesmo do mundo, depende de missões momentosas que tais personagens empreendem. Os aventureiros exploram regiões desconhecidas e adentram em masmorras há muito esquecidas onde eles enfrentam terríveis senhores dos planos inferiores, rakshasas e observadores astutos e vermes púrpura famintos. Eles poderiam encontrar e até mesmo derrotar um poderoso dragão adulto que tenha estabelecido seu covil e uma presença significativa no mundo.

Nesse estágio, os aventureiros deixam sua marca no mundo de diversas formas, desde as consequências de suas aventuras até a maneira com que eles gastam seu tesouro árduo, e aproveitam de suas reputações merecidas. Os personagens desse nível constroem fortalezas em terras doadas pelos governantes locais. Eles fundam guildas, templos ou ordens marciais. Eles adquirem aprendizes ou estudantes próprios. Eles promovem a paz entre nações ou as levam a guerra. E suas formidáveis reputações atraem a atenção de inimigos muito poderosos.

Níveis 17-20: Mestres do Mundo

A partir do 17° nível, os personagens possuem capacidades super-heroicas e seus feitos e aventuras são o material de lendas. As pessoas comuns vagamente podem sonhar com tamanho nível de poder – ou com perigos tão terríveis.

Conjuradores dedicados nesse estágio ostentam avassaladoras magias de 9° nível como *desejo, portal, tempestade da vingança* e *projeção astral*. Os personagens possuem diversos itens mágicos raros e muito raros a sua disposição e começam a encontrar itens lendários como uma *espada vorpal* ou um *cajado do arcano*.

As aventuras desse nível tem consequências de vasta amplitude, possivelmente determinando o destino de milhões no Plano Material e até em locais além. Os personagens viajam para reinos alienígenas e exploram

semiplanos e outros locais extraplanares onde eles lutam com demônios balores selvagens, titãs, arquidiabos, liches arquimagos e até avatares dos próprios deuses. Os dragões que eles encontram são anciões de poder tremendo, cujo descanso angustia reinos e quando desperto ameaça a própria existência.

Os personagens que alcançarem o 20° nível terão alcançado o pináculo da façanha mortal. Seus feitos serão registrados nos anais da história e recontados pelos bardos por séculos. Seus destinos derradeiros passaram. Um clérigo poderia subir aos céus para servir como braço direito do seu deus. Um bruxo poderia se tornar um patrono de outros bruxos. Talvez um mago desvende o segredo da imortalidade (ou da morte-vida) e passe eras explorando os confins do multiverso. Um druida poderia se tornar uno com a terra, transformando-se em um espírito da natureza de um local em particular ou um aspecto selvagem. Outros personagens poderiam fundar clãs ou dinastias que venerem a memória de seus honrados ancestrais por gerações e gerações, criando obras-primas de épicos literários que são cantados e recontados por milhares de anos, ou estabelecer guildas ou ordens que mantém os princípios e sonhos dos aventureiros vivos.

Alcançar esse ponto não determina necessariamente o fim da campanha. Esses personagens poderosos poderiam ser chamados para empreender aventuras grandiosas em níveis cósmicos. E como resultado dessas aventuras, a capacidade deles pode continuar a evoluir. Os personagens não ganham mais níveis a partir desse ponto, mas eles ainda podem avançar de formas significativas e continuar a realizar feitos épicos que ressoam através do multiverso. O capítulo 7 detalha as dádivas épicas que você pode usar como recompensa para esses personagens manterem um sensação de progresso.

Começando em Níveis Elevados

Jogadores experientes familiarizados com as capacidades das classes de personagem e impacientes em empreender aventuras mais significantes poderiam ficar gratos com a ideia de começar uma campanha com personagens acima do 1° nível. Criar um personagem de nível alto usa os mesmos passos da criação de personagem esboçado no *Livro do Jogador*. Tal personagem tem mais pontos de vida, características de classe e magias, e provavelmente comece com um equipamento melhor.

O equipamento inicial para personagens acima do 1° nível fica inteiramente ao seu critério, já que você concede tesouro no seu próprio ritmo. Dito isso, você pode usar a tabela Equipamento Inicial como guia.

Estilos de Fantasia

Dungeons & Dragons é um jogo de fantasia, mas essa ampla categoria abrange uma grande variedade. Muitos estilos diferentes de fantasia existem na ficção e cinema. Você deseja uma campanha de horror inspirada nas obras de H.P. Lovecraft e Clark Ashton Smith? Ou você visiona um mundo de bárbaros musculosos e ladrões esguios como os encontrados nos livros clássicos de espada e feitiçaria de Robert E Howard e Fritz Leiber? Sua escolha pode causar um impacto no estilo da sua campanha.

Fantasia Heroica

Fantasia heroica é a base assumida pelas regras de D&D. O *Livro do Jogador* descreve essa base: uma infinidade de raças humanoides coexistindo com humanos em mundos fantásticos. Os aventureiros possuem poderes mágicos que usam contra as ameaças monstruosas que enfrentam. Esses personagens geralmente surgem de antecedentes ordinários, mas algo os impele a entrar numa vida de aventuras. Os aventureiros são os "heróis" da campanha, mas eles podem não ser realmente heroicos, seguindo nessa vida por razões egoístas. A tecnologia e a sociedade são baseadas nas normas medievais, apesar da cultura não ser necessariamente europeia. As campanhas frequentemente giram em torno de explorar masmorras antigas em busca de tesouros ou em uma tentativa de destruir monstros ou vilões.

Esse gênero também é comum na ficção de fantasia. A maioria dos romances estabelecidos nos Reinos Esquecidos são melhor descritos como fantasia heroica, seguindo os passos de muitos autores listados no apêndice E do *Livro do Jogador*.

Espada e Feitiçaria

Um impiedoso guerreiro corpulento desmembra o alto sacerdote do deus serpente em seu próprio altar. Um ladino sorridente gasta seus ganhos ilícitos em vinho barato em taverna de quinta. Aventureiros durões se embrenham em selvas inexploradas a procura da fabulosa Cidade das Máscaras de Ouro.

Uma campanha de espada e feitiçaria simula algumas das obras clássicas de ficção fantástica, uma tradição que volta às raízes do jogo. Aqui você encontrará um mundo sombrio e árido de feiticeiros malignos e cidades decadentes, onde os protagonistas são motivados mais pela ganância e interesses pessoais que por virtudes altruístas. Personagens guerreiros, ladinos e bárbaros

Equipamento Inicial

Nível de Personagem	Campanha de Magia Escassa	Campanha Padrão	Campanha de Magia Elevada
1°–4°	Equipamento inicial normal	Equipamento inicial normal	Equipamento inicial normal
5°–10°	500 po mais 1d10 x 25 po, equipamento inicial normal	500 po mais 1d10 x 25 po, equipamento inicial normal	500 po mais 1d10 x 25 po, um item mágico incomum, equipamento inicial normal
11°–16°	5.000 po mais 1d10 x 250 po, um item magico incomum, equipamento inicial normal	5.000 po mais 1d10 x 250 po, dois itens mágicos incomuns, equipamento inicial normal	5.000 po mais 1d10 x 250 po, três itens mágicos incomuns, um item mágico raro, equipamento inicial normal
17°–20°	20.000 po mais 1d10 x 250 po, dois itens mágicos incomuns, equipamento inicial normal	20.000 po mais 1d10 x 250 po, dois itens mágicos incomuns, um item mágico raro, equipamento inicial normal	20.000 po mais 1d10 x 250 po, três itens mágicos incomuns, dois itens mágicos raros, um item mágico muito raro, equipamento inicial normal

tendem a ser muito mais comuns que magos, clérigos ou paladinos. Num cenário fantástico como esse, aqueles que ostentam mágica frequentemente simbolizam a decadência e corrupção da civilização e magos são os vilões clássicos desses cenários. Itens mágicos, por consequência, são raros e frequentemente perigosos.

Certos romances de DUNGEONS & DRAGONS seguem os passos dos romances clássicos de espada e feitiçaria. O mundo de Athas (como descrito em inúmeros romances de Dark Sun e produtos de jogo), com seus gladiadores heroicos e reis-feiticeiros tirânicos, pertence claramente a este gênero.

FANTASIA ÉPICA

Uma paladina devotada em uma armadura de placas brilhante agarra sua lança e investe em direção de um dragão. Dando adeus ao seu amado, um nobre mago ingressa em uma missão para fechar os portões dos Nove Infernos que foram abertos em um ermo remoto. Um bando muito unido de leais amigos se esforça para sobrepujar as forças de um suserano tirânico.

Uma campanha de fantasia épica enfatiza o conflito entre o bem e o mal como um elemento de destaque do jogo, com os aventureiros mais ou menos inclinados para o lado do bem. Esses personagens são heróis no melhor sentido da palavra, guiados por propósitos maiores que ganhos pessoais ou ambição e enfrentando perigos incríveis sem piscar. Os personagens poderiam enfrentar dilemas morais, lutando contra tendências malignas dentro de si mesmos assim como a maldade que ameaçam o mundo. E as histórias dessas campanhas frequentemente incluem um elemento de romance: casos trágicos entre almas gêmeas, paixões que transcendem até a morte e adoração casta entre cavaleiros devotados e os monarcas e nobres que eles servem.

Os romances da saga de Dragonlance exemplificam a tradição de fantasia épica de D&D.

FANTASIA MÍTICA

Enquanto um deus furioso tenta diversas vezes destruí-lo, um ladino astuto faz uma longa jornada da guerra para casa. Desafiando os terríveis guardiões do submundo, um nobre guerreiro se aventura nas trevas para recuperar a alma de seu amor perdido. Invocando sua ascendência divina, um grupo de semideuses aceita doze trabalhos para ganhar as bênçãos dos deuses para outros mortais.

Uma campanha de fantasia mítica baseia-se nos temas e histórias de mitos e lendas antigas, desde Gilgamesh até Cú Chulainn. Os aventureiros tentam realizar poderosos feitos lendários, ajudados ou prejudicados pelos deuses ou seus agentes – e eles mesmos podem ter sangue divino. Os monstros e vilões que eles enfrentam provavelmente tem uma origem similar. O minotauro na masmorra não é apenas outro humanoide com cabeça de touro, mas *o* Minotauro – prole bastarda de um deus mulherengo. As aventuras podem levar os heróis através de uma série de desafios nos reinos dos deuses em busca de uma dádiva ou favor.

Uma campanha desse tipo pode se basear nos mitos e lendas de qualquer cultura, não apenas com os contos gregos familiares.

Fantasia Sombria

Bandos de vampiros nas ameias de seus castelos amaldiçoados. Necromantes trabalham em masmorras sombrias para criar servos horrendos feitos de carne morta. Diabos corrompem inocentes e lobisomens perambulam pela noite. Todos esses elementos evocam aspectos horrendo desse gênero de fantasia.

Se você quer dar um tom de horror a sua campanha, você tem uma porção de material com que pode trabalhar. O *Manual dos Monstros* está cheio de criaturas que se encaixam perfeitamente em uma história de horror sobrenatural. O elemento mais importante desse tipo de campanha, porém, não está coberto pelas regras. Um cenário de fantasia sombria requer uma atmosfera construída pelo terror, criada através de estimulação cuidadosa e descrição evocadora. Seus jogadores também contribuem; eles devem estar dispostos a abraçar o ânimo que você está tentando evocar. Se você quer conduzir uma campanha de fantasia sombria de pleno direito ou uma aventura assustadora, você deveria discutir seus planos com os jogadores antes do tempo para garantir que eles estão interessados. O horror pode ser intenso e pessoal e nem todos ficam confortáveis com esse tipo de jogo,

Romances e produtos de jogo estabelecidos em Ravenloft, o Semiplano do Pavor, exploram elementos de fantasia sombria em um contexto de D&D.

Intriga

O vizir corrupto trama com a filha mais velha do barão para assassina-lo. Um exército de hobgoblins envia duplos espiões para se infiltrar na cidade antes da invasão. No meio da embaixada, o espião na corte real faz contato com seu empregador.

Intriga política, espionagem, sabotagem e atividades similares de manto e adaga podem prover a base para excitantes campanhas de D&D. Nesse tipo de jogo, os personagens devem se importar mais com treinamento de perícias e em fazer contatos que em magias de ataque e armas mágicas. Interpretação e interação social tem uma importância muito maior que o combate, e o grupo pode passar várias sessões sem ver um monstro.

Novamente, certifique-se que seus jogadores saibam antes do tempo que você deseja conduzir esse tipo de campanha. Do contrário, um jogador pode criar um anão paladino focado em defesa, apenas para perceber que ele está deslocado entre meio-elfos diplomatas e tieflings espiões.

Os romances Os Anjos de Enxofre de Erin M. Evans focam-se nas intrigas no cenário dos Reinos Esquecidos, desde as políticas traiçoeiras dos Nove Infernos até a sucessão controversa da realeza de Cormyr.

Mistério

Quem roubou três armas magicas lendárias e as escondeu em uma masmorra remota, deixando uma pista oculta da localização delas? Quem colocou o duque em um sono mágico e o que pode ser feito para desperta-lo? Quem assassinou o mestre da guilda e como o assassino entrou no cofre fechado da guilda?

Uma campanha com temática de mistério coloca os personagens no papel de investigadores, talvez viajando de cidade em cidade para resolver casos difíceis com os quais as autoridades locais não podem lidar. Tal campanha enfatiza enigmas e resolução de problemas em adição de proezas de combate.

Um grande mistério pode até mesmo definir toda a campanha. Por que alguém matou o mentor dos personagens, colocando-os no caminho de aventuras? Quem realmente controla o Culto da Mão Vermelha? Nesse caso, os personagens poderiam descobrir pistas para o mistério maior apenas uma vez por período; aventuras individuais podem estar, no máximo, tangencialmente ligadas a esse tema. Uma dieta de nada além de enigmas pode se tornar frustrante, então certifique-se de misturar os tipos de encontros que você apresenta.

Romances em diversos cenários de D&D já exploraram o gênero de mistério com uma mistura de fantasia. Em particular *Assassinato em Cormyr* (de Chet Williamson), *Assassinato em Halruaa* (de Richard S. Meyers) e *Tempestade Mágica* (de Ed Greenwood) são mistérios situados nos Reinos Esquecidos. *Assassinato em Tarsis* (de John Maddox Roberts) tem a mesma abordagem no cenário de Dragonlance.

Capa e Espada

Marinheiros empunhando rapieiras lutam contra sahuagins fora do barco. Carniçais espreitam em navios abandonados, esperando para devorar caçadores de tesouros. Ladinos impetuosos e paladinos charmosos abrem seu caminho em meio a intrigas do palácio e saltam de uma sacada em cavalos a sua espera logo abaixo.

As aventuras de capa e espada de piratas e mosqueteiros sugerem oportunidades para uma campanha dinâmica. Os personagens geralmente passam mais tempo em cidades, cortes reais e em embarcações navegando que explorando masmorras, tornado as perícias de interação importantes (não ao ponto de uma campanha puramente de intriga). Todavia, os heróis poderiam terminar em situações clássicas de masmorra, como procurando em esgotos lamacentos abaixo do palácio para encontrar a câmara escondida do duque maligno.

Um bom exemplo de ladino de capa e espada nos Reinos Esquecidos é Jack Ravenwild, que aparece nos romances de Richard Baker (*Cidade dos Corvos* e *Príncipe dos Corvos*).

Guerra

Um exército hobgoblin marcha em direção da cidade, levando elefantes e gigantes para derrubar as muralhas e fortificações do forte. Dragões sobrevoam uma horda bárbara, dispersando os inimigos enquanto os guerreiros furiosos abrem caminho através do campo e floresta. Salamandras se agrupam sob o comando de um efreeti, prontas para assaltar uma fortaleza astral.

A guerra num mundo fantástico traz diversas oportunidades para aventuras. Uma campanha de guerra não está realmente preocupada com as especificações dos movimentos de tropas, mas se foca nos heróis cujas ações mudam a sorte da batalha. Os personagens possuem missões específicas: capturar um estandarte mágico que fortalece exércitos de mortos-vivos, conseguir reforços para destruir um cerco ou abrir uma brecha no flanco do inimigo para alcançar o comandante demoníaco. Em outras situações, o grupo apoia um exército maior ao proteger um local estratégico até que os reforços cheguem, mantando batedores inimigos antes que eles possam relatar, ou cortando rotas de suprimentos. Coleta de informação e missões diplomáticas podem complementar as aventuras mais focadas em combate.

A Guerra da Lança nos romances Crônicas de Dragonlance e a Guerra da Rainha Aranha na série de romances de mesmo nome são exemplos proeminentes de guerras em romances de D&D.

Wuxia

Quando um sensei desaparece misteriosamente, seus jovens estudantes devem tomar seu lugar e caçar o oni aterrorizando sua vila. Heróis talentosos, mestres de suas respectivas artes marciais, voltam para casa para libertar sua vila de um senhor da guerra hobgoblin maligno. O mestre rakshasa de um monastério próximo realiza rituais para erguer fantasmas atormentados do seu descanso.

Uma campanha que se baseie em elementos de filmes de artes marciais asiáticos combinam perfeitamente com D&D. Os jogadores podem definir a aparência e equipamento de seus personagens do jeito que quiserem para a campanha e as magias precisam apenas de pequenas mudanças temáticas para que possam refletir melhor tal cenário. Por exemplo, quando os personagens usam magias ou habilidades especiais que teletransportam-nos em curtas distancias, eles na verdade fazem saltos acrobáticos altíssimos. Testes de habilidade para escalar não envolvem uma procura cuidadosa por reentrâncias, mas deixam os personagens pularem pelas paredes ou de árvore em árvore. Guerreiros atordoam seus oponentes ao atingirem pontos de pressão. Descrições temáticas das ações no jogo não mudam as bases das regras, mas elas fazem toda a diferença na percepção de uma campanha.

De forma parecida, uma classe não precisa de novas regras para refletir a influência cultura; um novo nome pode fazer o papel. Um herói tradicional de wuxia chinesa poderia ser um paladino que tem uma espada chamada Juramento de Vingança, enquanto que um samurai japonês poderia ser um paladino com um Juramento de Devoção (*bushido*) em particular que inclui fidelidade a um senhor (*daimyo*) entre seus princípios. Um ninja é um monge que persegue o Caminho da Sombra. Quer seja chamado de wu jen, de tsukai ou de swami, um personagem mago, feiticeiro ou bruxo funciona muito bem em um jogo inspirado pelas culturas medievais asiáticas.

Nomes de Armas Wuxia

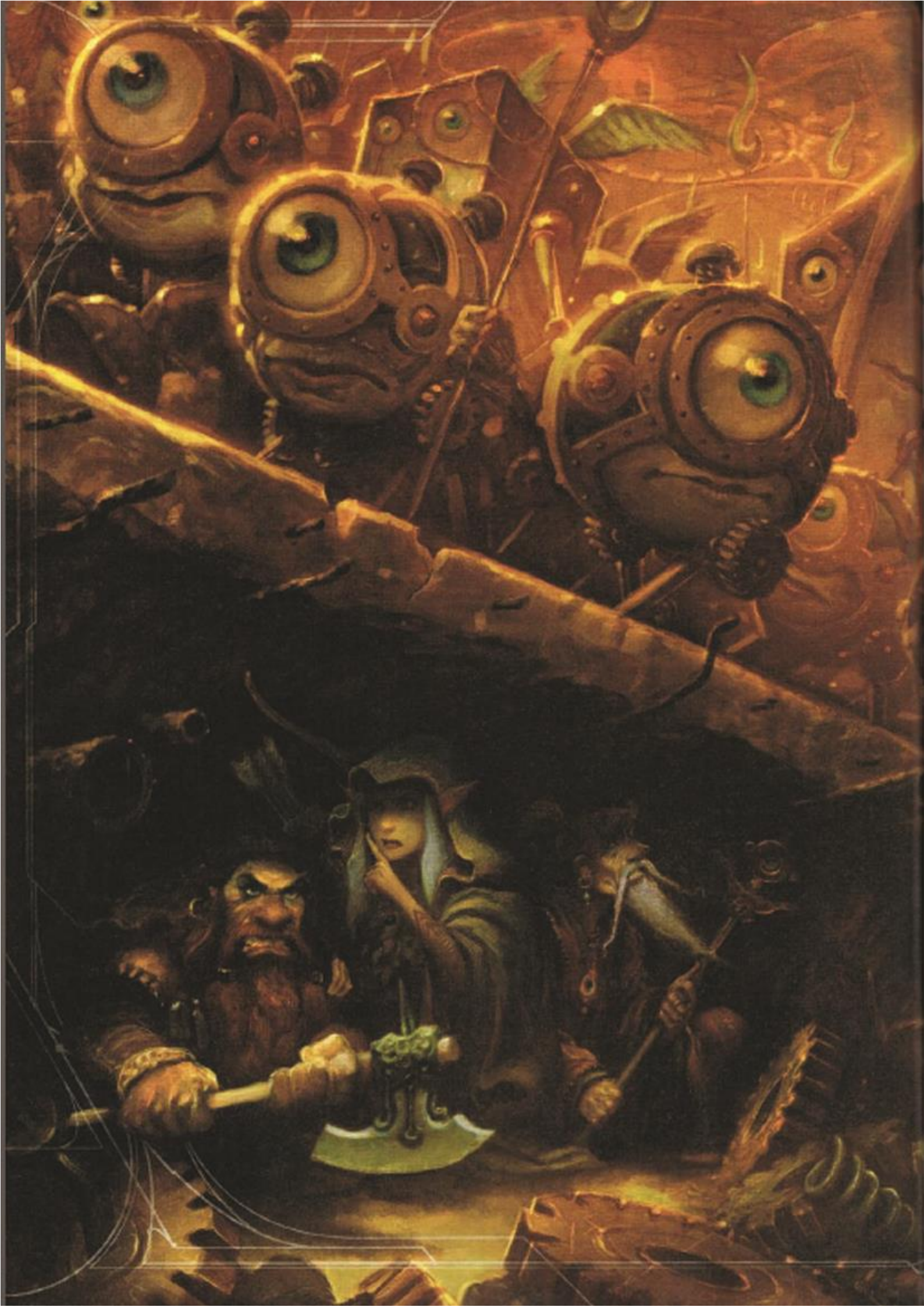
Fazer os jogadores se referirem a um *tetsubo* ou uma *katana* ao invés de clava grande ou espada longa pode aprimorar a temática de uma campanha wuxia. A tabela Nomes de Armas Wuxia lista nomes alternativos para armas comuns do *Livro do Jogador* e identifica sua cultura de origem. Um nome alternativo não muda em nada as propriedades das armas como elas são descritas no *Livro do Jogador*.

Atravessando as Barreiras

O renomado paladino Murlynd, do mundo de Oerth (como caracterizado nos romances e produtos de jogo de Greyhawk), se veste com trajes tradicionais do Velho Oeste da Terra e porta um par de revolveres em sua cintura. A Maça de St. Cuthbert, uma arma sagrada pertencente ao deus da justiça de Greyhawk, encontrou seu caminho do Museu de Victoria e Albert em Londres em 1985. Em algum lugar nos Picos da Barreira de Oerth, dizem estar os destroços de uma nave espacial, com bizarras formas de vida alienígenas e estranhos itens tecnológicos a bordo. E o famoso mago Elminster dos Reinos Esquecidos dizem fazer aparições ocasionais na cozinha do escritor canadense Ed Greenwood – onde ele às vezes se reúne com magos dos mundos de Oerth e Krynn (terra natal da saga de Dragonlance).

Fundo nas raízes de D&D existem elementos de ficção cientifica e fantasia cientifica, e sua campanha poderia se basear nessas fontes também. Está tudo bem enviar seus personagens através de um espelho mágico para o País das Maravilhas de Lewis Carroll, coloca-los a bordo de uma nave que viaja entre as estrelas, ou definir sua campanha em um mundo futurista onde armas de laser e *mísseis mágicos* coexistem. As possibilidades são ilimitadas. O capítulo 9, “Oficina do Mestre”, fornece as ferramentas para explorar essas possibilidades.

Nomes de Armas Wuxia

Arma	Outros Nomes (Cultura)
Adaga	*bishou, tamo* (China); *kozuka, tanto* (Japão)
Alabarda	*ji* (China); *kamayari* (Japão)
Arco curto	*hankyu* (Japão)
Arco longo	*daikyu* (Japão)
Azagaia	*mau* (China); *uchi-ne* (Japão)
Bordão	*gun* (China); *bo* (Japão)
Cimitarra	*liuyedao* (China); *wakizashi* (Japão)
Clava	*bian* (China); *tonfa* (Japão)
Clava grande	*tetsubo* (Japão)
Dardo	*shuriken* (Japão)
Espada grande	*chagdao* (China); *nodachi* (Japão)
Espada longa	*jian* (China); *katana* (Japão)
Foice curta	*kama* (Japão)
Glaive	*guandao* (China); *bisento, naginata* (Japão)
Lança	*qiang* (China); *yari* (Japão)
Lança de montaria	*umayari* (Japão)
Lança longa	*mao* (China); *nagaeyari* (Japão)
Maça	*chui* (China); *konabo* (Japão)
Machado de batalha	*fu* (China); *masakari* (Japão)
Machado de mão	*ono* (Japão)
Mangual	*nunchaku* (Japão)

Capítulo 2: Criando um Multiverso

Quando os aventureiros alcanças níveis elevados, o caminho deles se estende para outras dimensões da realidade: os planos de existência que formam o multiverso. Os personagens poderiam ser chamados para resgatar um amigo das horrendas profundezas do Abismo ou para navegar as águas límpidas do Rio Oceanus. Eles podem erguer uma caneca com gigantes amigáveis em Ysgard ou enfrentar o caos do Limbo para contatar um sábio githzerai mirrado.

Os planos de existência definem os extremos de ambientes estranhos e frequentemente perigosos. Os locais mais bizarros apresentam cenários inimagináveis no mundo natural. Aventuras planares frequentemente tem perigos e maravilhas sem precedentes. Os aventureiros andam por ruas feitas de fogo sólido, ou testam sua coragem em campos de batalha onde os caídos são ressuscitados a cada amanhecer.

Os Planos

Os diversos planos de existência são reinos de mitos e mistérios. Eles não são simplesmente outros mundos, mas dimensões formadas e governadas por princípios espirituais e elementais.

Os Planos Exteriores são reinos de espiritualidade e pensamento. Eles são esferas onde celestiais, corruptores e divindades existem. O plano de Elísio, por exemplo, não é meramente um lugar onde criaturas boas vivem e tão pouco o local onde espíritos de criaturas boas vão quando morrem. É o plano da bondade, um reino espiritual onde o mal não consegue prosperar. Ele é muito mais um estado de ser e de mente que um local físico.

Os Planos Interiores exemplificam a essência física e natureza elemental do ar, terra, fogo e água. O Plano Elemental do Fogo, por exemplo, incorpora a essência do fogo. Toda a substância do plano está impregnada com a natureza fundamental do fogo: energia, paixão, transformação e destruição. Mesmo os objetos de bronze ou basalto sólido parecem dançar com as chamas, em uma visível e palpável manifestação da vibração do domínio do fogo.

Nesse contexto, o Plano Material é o nexo onde todas essas forças filosóficas e elementais colidem na desordenada existência da vida mortal e matéria. Os mundos de D&D existem dentro do Plano Material, fazendo dele o ponto de partida para a maioria das campanhas e aventuras. O resto do multiverso é definido em relação ao Plano Material.

Categorias Planares

Os planos da cosmologia padrão de D&D são agrupados nas seguintes categorias:

O Plano Material e Seus Ecos. Faéria e a Umbra são reflexos do Plano Material.

Os Planos de Transição. O Plano Etéreo e o Plano Astral são planos praticamente inexpressivos que servem principalmente como passagens para viagens de um plano para outro.

Os Planos Interiores. Os quatro Planos Elementais (Ar, Terra, Foco e Água), mais o Caos Elemental que os rodeia, são os Planos Interiores.

Os Planos Exteriores. Dezesseis Planos Exteriores correspondem aos oito planos de tendência não-neutra e matizes de diferenças filosóficas entre eles.

Os Planos Positivo e Negativo. Esses dois planos envolvem o resto da cosmologia, provendo as forças brutas da vida e morte que subjazem no resto da existência no multiverso.

Juntando os Planos

Como descrito no *Livro do Jogador*, a cosmologia adotada por D&D inclui mais de duas dúzias de planos. Para sua campanha, você decide quais planos incluir, inspirado pelos planos padrão, baseados nas mitologias da Terra, ou criado de nossa própria imaginação.

No mínimo, a maioria das campanhas de D&D requerem esses elementos:

- Um plano de origem para os corruptores
- Um plano de origem para os celestiais
- Um plano de origem para os elementais
- Um local para as divindades, que pode incluir qualquer ou todos os três anteriores
- O local para onde os espíritos mortais vão após a morte, que pode incluir qualquer ou todos os três primeiros
- Uma forma de ir de um plano para outro
- Uma forma das magias e monstros que usam o Plano Astral e o Plano Etéreo funcionarem

Quando você tiver decidido sobre os planos que deseja usar em sua campanha, coloque-os em uma cosmologia coerente é um passo opcional. Já que a forma primária de viajar de plano em plano, mesmo usando os Planos de Transição, é através de portais mágicos que os conectam, a relação exata entre planos diferentes um dos outros é um interesse vastamente teórico. Nenhum ser no multiverso pode olhar para baixo e ver os planos em sua disposição da mesma forma que olhamos para um diagrama em um livro. Celestia está encaixada entre Bitopia e Arcádia, mas é uma construção teórica conveniente baseada nos matizes filosóficos entre os três planos e na importância relativa que eles dão à ordem e ao bem.

Sábios já formularam alguns modelos teóricos para criar sentido na desordem dos planos, especialmente dos Planos Exteriores. As três mais comuns são a Grande Roda, a Árvore do Mundo e o Eixo do Mundo, mas você pode criar ou adaptar o modelo que funcione melhor para os planos que você deseja usar no seu jogo.

Inventando Seus Próprios Planos

Cada um dos planos descritos neste capítulo possuem, pelo menos, um efeito significante nos viajantes que se aventuram neles. Quando você criar seus próprios planos é uma boa ideia se ater a esse modelo. Crie um traço simples que os jogadores percebam, que não crie muita complicação na mesa de jogo e que seja fácil de lembrar. Tente refletir a filosofia e humor do plano, não apenas suas características físicas.

A Grande Roda

O arranjo cosmológico padrão apresentado no *Livro do Jogador* visualiza os planos como um grupo de rodas concêntricas, com o Plano Material e seus ecos no centro. Os Planos Interiores formam uma roda ao redor do Plano Material, envolvida pelo Plano Etéreo. Então, os Planos Exteriores formam outra roda ao redor e atrás (ou acima ou abaixo) daquele, arrumadas de acordo com a tendência, com as Terras Exteriores unindo todos eles.

Esse arranjo dá sentido ao caminho que o Rio Estige flui entre os Planos Inferiores, conectando Aqueronte, os Nove Infernos, Geena, Hades, Cárceri, o Abismo e Pandemônio como contas em um colar. Mas não é a única explicação possível sobre o curso do rio.

A Árvore do Mundo

Um arranjo diferente dos planos prevê eles situados entre as raízes e galhos de uma enorme árvore cósmica, literal ou figurativamente.

Por exemplo, a cosmologia nórdica concentra-se na Árvore do Mundo, Yggdrasil. As três raízes da Árvore do Mundo tocam os três reinos: Asgard (um Plano Exterior que inclui o Valhalla, Vanabeim, Alfheim e outras regiões), Midgard (o Plano Material) e Niflheim (o submundo). A Bifrost, uma ponte arco-íris, é o único plano de transição que conecta Asgard e Midgard.

Similarmente, uma visão dos planos onde as divindades dos Reinos Esquecidos residem situa uma quantidade de planos celestiais nos galhos de uma Árvore do Mundo, enquanto que os planos corruptores são ligados pelo Rio de Sangue. Planos neutros ficam de fora. Cada um desses planos é primariamente o domínio de um ou mais divindades, apesar de serem também o lar de criaturas celestiais e corruptores.

O Eixo do Mundo

Nessa visão de cosmos, o Plano Material e seus ecos ficam entre dois reinos opostos. O Plano Astral (ou Mar Astral) flui abaixo deles, segurando qualquer quantidade de domínios divinos (os Planos Exteriores). Abaixo do Plano Material está o Caos Elemental, um único e indiferenciado plano elemental onde todos os elementos se chocam. Abaixo do Caos Elemental está o Abismo, como um buraco rasgando o tecido do cosmos.

Outras Visões

Conforme você constrói sua cosmologia, considere as seguintes alternativas.

O Omniverso. Essa cosmologia simples cobre apenas o mínimo: um Plano Material; os Planos de Transição; um único Caos Elemental; um Paraíso Superior, onde divindades e criaturas de tendência boa vivem; e um Submundo, onde divindades malignas e corruptores vivem.

Planos Miríades. Nessa cosmologia, incontáveis planos amontoam-se como bolhas de sabão, intersectados uns com os outros mais ou menos de forma aleatória.

O Planetário. Todos os Planos Interiores e Exteriores orbitam o Plano Material, exercendo influência maior ou menor no mundo conforme eles se aproximam ou se afastam. O mundo de Eberron usa esse modelo cosmológico.

A Estrada Espiralada. Nessa cosmologia, cada plano é uma parada ao longo de uma estrada infinita. Cada plano está adjacente a outros dois, mas não existe necessariamente coesão entre os planos adjacentes; um viajante pode andar das encostas de Celestia para as encostas de Geena.

Olimpo Escalonado. Na mitologia grega, o Olimpo Escalonado fica no centro do mundo (o Plano Material), com seu pico tão elevado que é efetivamente outro plano de existência: Olimpo, o lar dos deuses. Todos os deuses gregos, exceto Hades, tem seus domínios dentro do Olimpo. No Hades, nomeado em homenagem ao seu governante, as almas mortais existem como sombras insubstanciais até elas eventualmente desvanecerem em nada. O Tártaro, onde os titãs estão aprisionados na escuridão eterna, fica abaixo do Hades. E bem a oeste do mundo conhecido no Plano Material estão os Campos Abençoados do Elísio. As almas dos grandes heróis residem nele.

Barca Solar. A cosmologia egípcia é definida pela passagem diária do sol – pelo céu do Plano Material, indo dos justos Campos de Oferenda no oeste, onde as almas dos justos vivem como recompensa eterna, e em seguida, passando pelo mundo através das tortuosas Doze Horas de Noite. A Barca Solar é um minúsculo Plano Exterior por direito, apesar dela existir dentro do Plano Astral e dos outros Planos Exteriores nos diferentes estágios de sua jornada.

Um Mundo. Nesse modelo, não existem outros planos de existência, mas o Plano Material inclui locais como o Abismo infinito, a iluminada Celestia, a estranha cidade de Mecânus, a fortaleza de Aqueronte, e assim por diante. Todos os planos são locais no mundo, alcançáveis por meios ordinários de viagem – apesar de esforço extraordinário ser necessário, por exemplo, para navegar através do mar até as ilhas abençoadas de Elísio.

O Outro Mundo. Nesse modelo, o Plano Material tem um reino gêmeo que faz o papel de todos os outros planos. Muito parecido com Faéria, ele se sobrepõe ao Plano Material e pode ser alcançado através de "locais estreitos" onde os mundos estão particularmente próximos: através de cavernas, navegando através do mar ou em círculos encantados em florestas remotas. Ele possui regiões escuras e malignas (lar de corruptores e deuses malignos), ilhas sagradas (lar de celestiais e espíritos dos mortos abençoados) e reinos de fúria elemental. Este outro mundo às vezes é supervisionado por uma cidade eterna ou por quatro cidades, cada uma representando um aspecto diferente da realidade. A cosmologia celta possui um outro mundo, chamado Tir na nÓg e as cosmologias de algumas religiões inspiradas pela mitologia asiática possui um Mundo Espiritual similar.

Viagem Planar

Quando os aventureiros viajam para outros planos de existência, eles empreendem uma jornada lendária que pode força-los a enfrentar guardiões sobrenaturais e passar por diversos empecilhos. A natureza dessa jornada e os desafios ao longo do caminho dependem, em parte, dos meios de viagem e se os aventureiros encontram um portal mágico ou usam magia para leva-los.

Portais Planares

Os olhos de Raistlin estudam o Portal, estudam cada detalhe atentamente – apesar de não ser realmente necessário. Ele já o viu milhares de vezes em seus sonhos, tanto adormecidos quanto acordados. A magia para abri-lo era simples, nada elaborada ou complexa. Cada uma das cinco cabeças de dragão envolvendo e guardando o Portal devem ser propiciadas com a frase correta. Cada uma deve ser falada na ordem apropriada. Mas, quando isso for feito e o Clérigo de Robe Branco tiver exortado Paladine para interceder e manter o Portal aberto, eles entrarão. Ele se fechará atrás deles.

E ele enfrentará seu maior desafio.

–Margaret Weis & Tracy Hickman, *Guerra dos Gêmeos*

"Portal" é um termo genérico para uma conexão interplanar estacionária que liga um local específico de um plano a um local específico em outro. Alguns portais funcionam como entradas, aparentando ser uma janela limpa ou uma passagem envolta em névoa e a viagem interplanar é tão simples quando atravessar a entrada. Outros portais são locais – círculos de monólitos, torres elevadas, veleiros ou até mesmo cidades inteiras – que existem em diversos planos ao mesmo tempo, ou piscam de um plano para outro. Alguns são vórtices, unindo um Plano Elemental com um local muito similar no Plano Material, como o coração de um vulcão (levando ao Plano do Fogo) ou as profundezas do oceano (para o Plano da Água).

Atravessar um portal planar pode ser o meio mais simples de viajar do Plano Material para o local desejado em outro plano. A maior parte do tempo, no entanto, um portal representa uma aventura em si.

Primeiro, os aventureiros devem encontrar um portal que os leve onde eles querem ir. A maioria dos portais existem em locais distantes e a localização de um portal frequentemente tem similaridades temáticas com o plano para onde ele leva. Por exemplo, um portal que leve aos paraísos escalonados de Celestia poderia se localizar no pico de uma montanha.

Segundo, portais frequentemente possuem guardiões encarregados de garantir que pessoas indesejáveis não atravessem. Dependendo do destino do portal, "pessoas indesejáveis" podem incluir personagens malignos, personagens bons, covardes, ladroes, qualquer um vestindo um robe ou qualquer criatura mortal. O guardião de um portal é geralmente uma criatura mágica poderosa, como um gênio, esfinge, titã ou nativo do plano de destino do portal.

Finalmente, a maioria dos portais não ficam abertos o tempo todo, mas se abrem apenas em situações em particular ou quando um determinado requerimento é cumprido. Um portal pode ter qualquer requerimento concebível, mas os seguintes são os mais comuns:

Tempo. O portal funciona apenas em momentos específicos: durante a lua cheia no Plano Material, ou a cada dez dias ou quando as estrelas estiverem em uma posição em particular. Quando aberto, tais portais permanecem aberto por um tempo limitado, como nos três dias que seguem a lua cheia, ou por uma hora ou por 1d4 + 1 rodadas.

Situação. O portal funciona apenas se uma condição específica for atendida. Um portal de situação-chave se abre em uma noite limpa, ou quando chove ou quando uma certa magia é conjurada próximo dele.

Aleatório. Um portal aleatório funciona em períodos aleatórios, então se fecha por uma duração similarmente aleatória. Geralmente, tais portais permitem que 1d6 + 6 viajantes o atravessem, então se fecham por 1d6 dias.

Palavra de Comando. O portal funciona apenas se uma palavra de comando for dita. Às vezes, a palavra deve ser dita enquanto o personagem atravessa o portal (que, caso contrário, será apenas uma porta, janela ou abertura similar mundana). Outros portais se abrem quando a palavra de comando é dita e permanecem abertos por um curto período.

Chave. O portal funciona se o viajante estiver segurando um objeto específico: o item age similar a chave de uma porta. Este item chave pode ser um objeto comum ou uma chave específica criada para esse portal. A cidade de Sigil acima das Terras Exteriores é conhecida como a Cidade das Portas porque sua característica é uma quantidade enorme desses portais com objetos-chave.

Aprender e atender os requerimentos de um portal pode levar os personagens para aventuras conforme eles buscam um item-chave, vasculham bibliotecas antigas atrás de palavras de comando, ou consultam sábios para descobrir o momento certo de visitar o portal.

Magias

Sarya ergue usas mãos e começou a declamar as palavras de uma magia muito poderosa, uma das mais perigosas que ela conhece, uma magia feita para romper as barreiras entre os planos e criar uma ponte mágica para outro reino de existência. O mythal pulsou em resposta, o pulso intangível do antigo mecanismo tomou um tom novo e diferente. Sarya ignorou a mudança na pedra do mythal e pressionou-a, terminando sua magia portal com perícia e convicção.

"O portal está aberto!" ela gritou. "Malkizid, venha!"

Ante Sarya um enorme círculo ou arco de magia dourada coalesceu do ar. Através dele, ela vislumbrou o reino de Malkizid, um ermo infernal de deserto árido, fendas varridas por ventanias e negros céus coléricos rasgados por relâmpagos carmesins. Então, através do portal, o arquidiabo Malkizid apareceu. Com um passo suave ele atravessou do seu plano infernal para a câmara do mythal.

–Richard Baker, *Alcance Longínquo*

Uma quantidade de magias permite acesso direto ou indireto a outros planos de existência. *Viagem planar* e *portal* podem transportar os aventureiros diretamente para qualquer outro plano, com diferentes graus de precisão. *Forma etérea* permite que os aventureiros entre no Plano Etéreo. E a magia *projeção astral* deixa os aventureiros se projetarem no Plano Astral e viajarem através dele para os Planos Exteriores.

Viagem Planar. A magia *viagem planar* tem duas limitações importantes. A primeira é o componente material: uma pequena haste de metal bifurcada (como um diapasão) sintonizada com o plano de destino desejado. A magia requer a frequência ressonante apropriada para chegar no local correto e a haste deve ser feita do material certo (às vezes uma liga complexa) para focar a mágica da magia apropriadamente. Construir a haste é custoso (pelo menos 250 po), mas até mesmo o ato de pesquisar as especificações corretas pode levar a aventura. Afinal de contas, poucas pessoas viajam voluntariamente para as profundezas de Cárceri, fazendo com que muito poucos conheçam que tipo de diapasão é necessário para ir até lá.

Segundo, a magia não envia o conjurador para um local específico, a não ser que ele tenha informações específicas. A sequência de selos de um círculo de teletransporte localizada em outro plano permite que o conjurador viaje diretamente para esse círculo, mas tal conhecimento é muito mais difícil de conseguir que as especificações do diapasão requerido. Do contrário, a magia transporta o conjurador para um local na vizinhança próxima do ponto desejado. Onde quer que os aventureiros cheguem, provavelmente eles precisem empreender uma jornada para chegar ao objeto de uma missão planar.

Portal. A magia *portal* abre um portal ligado a um ponto específico em outro plano de existência. A magia fornece um atalha para um plano de destino, contornando muitos dos guardiões e desafios que poderiam haver normalmente em uma jornada desse tipo. Mas esta magia de 9° nível está fora do alcance de todos além dos personagens mais poderosos e ela não faz nada para ignorar os obstáculos que esperam no destino.

A magia *portal* é poderosa, mas não infalível. Uma divindade, lorde demônio ou outra entidade poderosa pode impedir que um portal desse se abra dentro de seus domínios.

Plano Astral

Halisstra abriu seus olhos e se encontrou à deriva em um infindável mar prateado. Macias nuvens cinzentas es moviam lentamente à distância, enquanto que estranhos veios negros se retorciam violentamente através do céu, ancorado em extremos tão distantes que ela não podia percebe-los, as partes do meio giravam furiosamente como pedaços de cordas enrolados entre os dedos de uma criança. Ela olhou para baixo, imaginando o que poderia sustenta-la e não viu nada além do estranho céu perolado abaixo de seus pés e em volta dela.

Ela puxou seu folego de repente, surpresa com a visão e sentiu seus pulmões se enchendo com algo mais puro e talvez um pouco mais sólido que ar, mas ao invés de se engasgar ou se afogar com essa coisa, ela se sentiu perfeitamente aclimatada a isso. Uma vibração elétrica correu através dos seus pulmões enquanto ela ficava hipnotizada com o simples ato de respirar.

–Richar Baker, *Condenação*

O Plano Astral é um reino de pensamento e sonho, onde os visitantes viajam como almas desincorporadas para alcançar os Planos Exteriores. Ele é um grande mar prateado, tanto acima quanto abaixo, com mechas rodopiantes de estrias brancas e cinzas entre motes de luz similares a estrelas distantes. A maior parte do Mar Astral é uma vasta expansão vazia. Os visitante ocasionalmente tropeção nos corpos petrificados de um deus morto ou outros pedaços de rocha flutuando para sempre no vácuo prateado. Muito mais comuns são os poços de cores – poços mágicos de luz colorida que piscam como radiantes moedas rodopiantes.

As criaturas no Plano Astral não envelhecem ou sofrem de fome ou sede. Por essa razão, humanoides que vivem no Plano Astral (como os githyanki) estabelecem postos em outros planos, frequentemente no Plano Material, para que assim suas crianças possam amadurecer.

Um viajante no Plano Astral pode se mover ao simplesmente pensar em movimento, mas a distância tem pouco significado. Em combate, entretanto, o deslocamento de caminhada de uma criatura (em metros) é igual ao seu modificador de Inteligência. Quanto mais astuta uma criatura for, mais facilmente ela consegue controlar seus movimentos pelo ato de vontade.

Projeção Astral

Viajar através do Plano Astral por meio da magia *projeção astral* envolve projetar sua consciência nele, geralmente em busca de uma entrada para visitar um Plano Exterior. Já que os Planos Exteriores são mais estados de espírito do ser que locais físicos, isso permite que um personagem manifeste-se em um Plano Exterior como se ele tivesse viajado fisicamente para lá, mas como em um sonho. A morte de um personagem – tanto no Plano Astral quanto no plano de destino – não causa mazelas reais. Apenas cortando o cordão prateado de um personagem enquanto ele está no Plano Astral (ou a morte do seu corpo físico indefeso no Plano Material) pode resultar na morte verdadeira do personagem. Portanto, personagens de alto nível, às vezes, viajam para os Planos Exteriores através de *projeção astral* ao invés de buscar um portal ou usar uma magia mais direta.

Poucas coisas podem romper o cordão prateado de um viajante, a mais comum é um vento psíquico (descrito adiante). As lendárias espadas prateadas dos githyanki também tem essa capacidade. Um personagem que viaje encarnado para o Plano Astral (por meio da magia *viagem planar* ou por um dos raros portais que leva diretamente a ele) não possuem cordão prateado.

Poços de Cores

As passagens que levam do Plano Astral a outros planos aparecem em forma de poços bidimensionais de cores ondulantes de 1d6 x 3 metros de diâmetro. Viajar para outro plano requer a localização de um poço de cores que leve ao plano desejado. Essas passagens para outros planos podem ser identificadas pela cor, como mostrado na tabela Poços de Cores Astrais. Encontrar o poço de cores correto é uma questão de sorte: localizar o correto leva 1d4 x 10 horas de viagem.

Poços de Cores Astrais

d20	Plano	Poço de Cor
1	Ysgard	Índigo
2	Limbo	Preto
3	Pandemônio	Magenta
4	O Abismo	Ametista
5	Cárceri	Oliva
6	Hades	Ferrugem
7	Geena	Castanho-avermelhado
8	Os Nove Infernos	Rubi
9	Aqueronte	Vermelho fogo
10	Mecânus	Azul diamante
11	Arcádia	Açafrão
12	Celestia	Ouro
13	Bitopia	Âmbar
14	Elísio	Laranja
15	As Terras Selvagens	Verde esmeralda
16	Arbória	Azul safira
17	As Terras Exteriores	Couro marrom
18	Plano Etéreo	Branco espiralado
19–20	Plano Material	Prata

Vento Psíquico

Um vento psíquico não é um vento físico como os encontrados no Plano Material, mas uma tempestade de pensamentos que se choca com a mente dos viajantes ao invés de com seus corpos. Um vento psíquico é feito de memórias perdidas, ideias esquecidas, pequenos devaneios e medos subconscientes que se extraviam no Plano Astral e se aglomeram nessa força poderosa.

Um vento psíquico é sentido primeiramente como um escurecimento rápido do céu cinza-prateado. Após algumas rodadas, a área fica tão escura quanto uma noite sem lua. Conforme o céu escurece, o aventureiro sente pancadas e balanços, como se o próprio plano estivesse se rebelando contra a tempestade. Com a mesma velocidade que vem, o vento psíquico se vai e o céu volta ao normal em algumas rodadas.

O vento psíquico tem dois tipos de efeitos: um efeito local e um efeito mental. Um grupo de viajantes juntos em uma jornada sofrem o mesmo efeito local. Cada viajante afetado pelo vento também deve realizar um teste de resistência de Inteligência CD 15. Se fracassar, o viajante sofre o efeito mental também. Role um d20 duas vezes e consulte a tabela Efeitos do Vento Psíquico para determinar os efeitos local e mental.

Efeitos do Vento Psíquico

d20	Efeito Local
1–8	Desviado; adicione 1d6 horas ao tempo de viagem
9–12	Perdeu a rota; adicione 3d10 ao tempo de viagem
13–16	Perdido; no final do tempo de viagem, os personagens chegam a um local diferente do destino intencional
17–20	Enviados através de um poço de cor para um plano aleatório (role na tabela Poços de Cores Astrais)

d20	Efeito Mental
1–8	Atordoado por 1 minuto; você pode repetir o teste de resistência no final de cada um dos seus turnos para terminar o efeito sobre si
9–10	Loucura de curta duração (veja no capítulo 8)
11–12	11 (2d10) de dano psíquico
13–16	22 (4d10) de dano psíquico
17–18	Loucura de longa duração (veja no capítulo 8)
19–20	Inconsciente por 5 (1d10) minutos; o efeito em você termina se você sofrer dano ou se outra criatura usar uma ação para acordar você

Encontros no Plano Astral

Viajantes planares e refugiados de outros planos vagam pelas expansões do Plano Astral. Os moradores mais proeminentes do Plano Astral são os githyanki, uma raça forasteira de salteadores que navegam navios astrais lisos, assassinando viajantes astrais e saqueando planos tocados pelo Astral. A cidade deles, Tu'narath, flutua através do Plano Astral em um bloco rochoso que, na verdade é o corpo de um deus morto.

Celestiais, corruptores e exploradores mortais frequentemente vão ao Plano Astral atrás de poços de cores que levam para destinos desejados. Os personagens que permanecerem por muito tempo no Astral poderiam ter um encontro com um ou mais anjos, demônios, diabos, bruxas da noite, yugoloths errante ou outros viajantes planares.

Plano Etéreo

Tamlin sentiu uma mão toca-lo, sentiu seu corpo cintilar em uma névoa. Os gritos e urros ecoaram ao longe. As paredes em volta dele pareciam apenas sombras cinzentas. Rivalen e Brennus permaneceram ao seu lado.

"O plano etéreo," Rivalen disse. "O sopro do dragão não pode nos afetar aqui."

–Paul S. Kemp, *Tempestade Sombria*

O Plano Etéreo é uma dimensão nebulosa envolta em neblina. Suas "costas", chamadas de Fronteira Etérea, sobrepõe o Plano Material e os Planos Interiores, assim, cada local desses planos tem um local correspondente no Plano Etéreo. A visibilidade na Fronteira Etérea é limitada a 18 metros. As profundezas do plano abrangem uma região de brumas e névoa chamada Profundeza Etérea, onde a visibilidade é limitada a 9 metros.

Os personagens podem suar a magia *forma etérea* par entrar na Fronteira Etérea. A magia *viagem planar* permite transportar-se para a Fronteira Etérea ou para a Profundeza Etérea, mas, a não ser que o destino pretendido seja um local específico ou um círculo de teletransporte, o local de chegada pode ser em qualquer lugar do plano.

Fronteira Etérea

A partir da Fronteira Etérea, um viajante pode ver através de qualquer plano que ela sobreponha, mas o plano parece abafado e indistinto, suas cores borram-se umas com as outras e suas bordas tornam-se imprecisas. Habitantes etéreos veem o plano como se olhassem através de um vidro fosco e distorcido e não podem ver nada além de 9 metros em outro plano. Reciprocamente, o Plano Etéreo geralmente é invisível para aqueles nos planos sobrepostos por ele, exceto com ajuda de magia.

Normalmente, as criaturas na Borda Etérea não podem atacar criaturas num plano sobreposto e vice versa. Um viajante no Plano Etéreo é invisível e totalmente silencioso para alguém num plano sobreposto e objetos sólidos no plano sobreposto não impedem o movimento de uma criatura na Borda Etérea. As exceções são certos efeitos mágicos (incluindo qualquer um feito de energia) e seres vivos. Isso faz do Plano Etéreo ideal para reconhecimento, espiar oponentes e se movimentar sem ser detectado. O Plano Etéreo também desobedece as leis da gravidade; uma criatura nele pode se mover para cima e para baixo com a mesma facilidade que anda.

Profundeza Etérea

Para alcançar a Profundeza Etérea, é preciso da magia *viagem planar* ou chegar através da magia *portal* ou de um portal mágico. Os visitantes da Profundeza Etérea são engolfados por uma névoa turva. Espalhadas pelo plano estão cortinas de cores vaporosas e atravessar uma cortina leva um viajante para uma região da Borda Etérea ligada a um Plano Interior específico, ao Plano Material, à Faéria ou à Umbra. A cor da cortina indica o plano cuja Borda Etérea esconde a cortina; veja a tabela Cortinas Etéreas.

Cortinas Etéreas

d8	Plano	Cor da Cortina
1	Plano Material	Turquesa brilhante
2	Umbra	Cinza escuro
3	Faéria	Branco opalescente
4	Plano do Ar	Azul claro
5	Plano da Terra	Marrom avermelhado
6	Plano do Fogo	Laranja
7	Plano da Água	Verde
8	Caos Elemental	Redemoinho de cores misturadas

Viajar através da Profundeza Etérea para ir de um plano para outro é diferente de uma viagem física. A distância é insignificante, no entanto, os viajantes sentem como se eles pudessem se mover por um simples ato de vontade, é impossível medir a velocidade e é difícil medir a passagem de tempo. Uma viagem entre planos através da Profundeza Etérea leva 1d10 x 10 horas, independentemente da origem e do destino. Em combate, no entanto, considere que as criaturas se movem com seu deslocamento normal.

Ciclones de Éter

Um ciclone de éter é uma coluna serpentina que gira através do plano. O ciclone aparece abruptamente, distorcendo e arrancando formas etéreas no seu caminho e carregando os detritos por quilômetros. Os viajantes com um valor de Sabedoria (Percepção) passiva 15 ou maior recebem 1d4 rodada de aviso através de um zumbido profundo na matéria etérea. Os viajantes que não conseguirem alcançarem uma cortina ou portal que leve para outro lugar sofrem o efeito do ciclone. Role um d20 e consulte a tabela Ciclone de Éter para determinar o efeito em todas as criaturas próximas.

Ciclone de Éter

d20	Efeito
1–12	Jornada estendida
13–19	Soprado para a Fronteira Etérea de um plano aleatório (role na tabela Cortinas Etéreas)
20	Enviado para o Plano Astral

O efeito mais comum de um ciclone de éter é estender a duração de uma jornada. Cada personagem em um grupo viajando juntos deve realizar um teste de resistência de Carisma CD 15. Se pelo menos metade do grupo passar, a viagem é atrasada em 1d10 horas. Do contrário, o tempo de jornada dobra. Com menos frequência, um grupo é soprado para a Fronteira Etérea de um plano aleatório. Raramente, o ciclone rasga um buraco no tecido do plano e arremessa o grupo no Plano Astral.

Encontros no Plano Etéreo

A maioria dos encontros na Fronteira Etérea são com criaturas no Plano Material que sentem ou cujas habilidades se estendem para o Plano Etéreo (aranhas interplanares, por exemplo). Os fantasmas também se movem livremente entre os Planos Etéreo e Material.

Na Profundeza Etérea, a maioria dos encontros são com outros viajantes, especialmente os dos Planos Interiores (como elementais, génios e salamandras), assim como celestiais, corruptores e fadas ocasionais.

Faéria

Entrar no portal é como entrar em um banho morno, apesar do frio não desaparecer do ar. No começo, tudo está abafado – o rugido do rio em torno das rochas abaixo, o coaxar de sapos e o canto de grilos nas margens, o alvoroço noturno da cidade atrás dele.... Um tempo depois, o mundo irrompe em vida vibrante. Sapos e pássaros noturnos cantam em coro; o ar é lavado com cheiro de outono; a luz da lua pinta as flores de azul, prata e violeta iridescentes; e o correr do rio torna-se uma complexa sinfonia.

—James Wyatt, *Juramento de Vigilância*

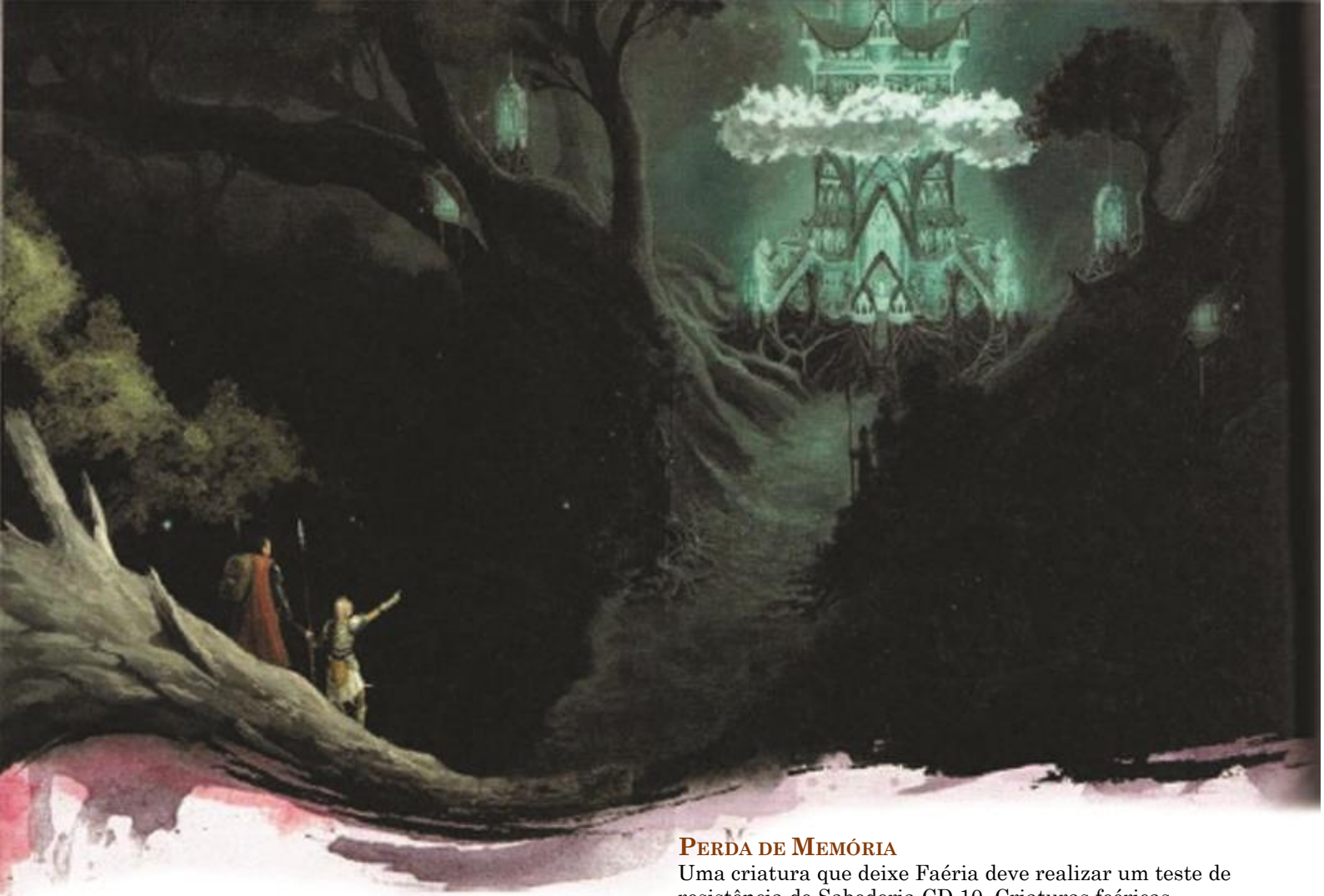
Faéria, também chamada de Plano das Fadas, é uma terra de luz tênue e maravilhas, um local de música e morte. É um reino de crepúsculo eterno, com luzes feéricas cintilantes balançando na brisa gentil e de vaga-lumes gordos zumbindo através de bosques e campos. O céu é aceso com cores desbotadas de um sol sempre poente, que nunca se põe realmente (ou nasce com esse propósito); ele permanece parado, sombrio e baixo no céu. Longe das áreas colonizadas governadas pelas fadas luminosas que compõem a Corte do Verão, a terra é um emaranhado de ganhos com espinhos afiados e pântanos xaroposos – território perfeito para as fadas sombrias caçarem suas presas.

Faéria existe em paralelo ao Plano Material, uma dimensão alternativa que ocupa o mesmo espaço cosmológico. A paisagem de Faéria imita o mundo natural mas transforma suas características em formas espetaculares. Onde existe um vulcão no Plano Material, uma montanha coberta por cristais imensos que brilham com torres de fogo interno estarão em Faéria. Um rio longo e lamacento no Plano Material poderia ser ecoado como um límpido e sinuoso riacho de grande beleza. Um brejo poderia ser refletido como um vasto pântano negro de caráter sinistro. E entrar em Faéria através de ruínas antigas no Plano Material poderia colocar um viajante às portas do castelo de uma arquifada.

Faéria é habitada por criaturas silvestres, como elfos, dríades, sátiros, pixies e sprites, assim como por centauros e criaturas mágicas como cães teleportadores, dragões-fada, entes e unicórnios. As regiões mais sombrias desse plano são lar de criaturas malévolas como bruxas, infectados, goblins, ogros e gigantes.

As Fadas Luminosas e Sombrias

Duas rainhas detém a corte em Faéria e a maioria das fadas devem fidelidade a uma ou a outra. Rainha Titania e sua Corte do Verão governam as fadas luminosas, e a Rainha do Ar e das Trevas, governante da Corte Crepuscular, governa as fadas sombrias.

Luminosas e Sombrias não estão diretamente relacionadas com bem e mal, apesar de muitos mortais pensarem assim. Muitas fadas luminosas são boas e muitas fadas sombrias são más, mas a oposição de umas contra as outras decorre da rivalidade invejosa de suas rainhas, não de conceitos morais abstratos. Habitantes horrendos de Faéria, como os fomoris e as bruxas, quase nunca são membro de qualquer das cortes e fadas de espírito independente rejeitam as cortas inteiramente. As cortes batalha às vezes, mas elas também competem em disputas mais ou menos amigáveis e, até mesmo se aliam de formas rápidas e secretas.

Encruzilhadas Feéricas

Encruzilhadas feéricas são locais de mistério e beleza no Plano Material que possuem uma simetria quase perfeita com Faéria, criando um portal onde os dois planos se tocam. Um viajante atravessa uma encruzilhada feérica ao entrar em uma clareira, vadear em uma poça, pisar em um círculo de cogumelos ou rastejar por baixo de um tronco de árvore. Para o viajante, é como se ele tivesse simplesmente caminhado para Faéria com um passo. Para um observador, o viajante em um momento está lá, e no outro se foi.

Como outros portais entre planos, a maioria das encruzilhadas feéricas abrem-se com raridade. Uma encruzilhada poderia se abrir apenas durante a lua cheia, no raiar de um dia específico ou para alguém que carregue certo tipo de item. Uma encruzilhada feérica pode ser fechada permanentemente se a terra de qualquer dos lados se alterar drasticamente – por exemplo, se um castelo for construído sobre a clareira no Plano Material.

Regra Opcional: Mágica de Faéria

Contos falam de crianças raptadas por criaturas feéricas e arrebatadas para Faéria, voltando para seus pais apenas anos mais tarde, sem envelhecerem um dia e sem lembranças de seus captores ou do reino de onde vieram. De forma similar, os aventureiros que retornam de uma excursão a Faéria frequentemente se assustam quando voltam e descobrem que o tempo fluiu diferentemente no Plano das Fadas e que suas memórias dessa visita estão bagunçadas. Você pode usar essas regras opcionais para refletir a mágica estranha que inunda o plano.

Perda de Memória

Uma criatura que deixe Faéria deve realizar um teste de resistência de Sabedoria CD 10. Criaturas feéricas passam automaticamente nesse teste de resistência, assim como qualquer criatura, como elfos, que possuam o traço Ancestral Feérico. Uma criatura que falhe no teste de resistência não lembrará de nada do tempo que passou em Faéria. Se obtiver sucesso, as memórias da criatura permanecem intactas, mas estão um pouco embaralhadas. Qualquer magia que possa terminar uma maldição pode restaurar as memórias perdidas de uma criatura.

Distorção Temporal

Enquanto o tempo parece passar normalmente em Faéria, os personagens poderiam passar um dia lá e perceber, após deixarem o plano, que menos ou mais tempo se passou em todos os outros lugares do multiverso.

Sempre que uma criatura ou grupo de criatura deixar Faéria após passar pelo menos 1 dia no plano, você pode escolher uma mudança de tempo que funcione melhor para sua campanha, se aplicável, ou rolar na tabela Distorção Temporal de Faéria. A magia *desejo* pode ser usada para remover o efeito em até dez criaturas. Algumas fadas poderosas possuem habilidades de conceder tais desejos e poderiam fazê-lo caso os beneficiários concordem em se submeterem a magia *missão* e completar uma busca após a magia *desejo* ser conjurada.

Distorção Temporal de Faéria

d20	Resultado	d20	Resultado
1–2	Dias se tornam minutos	14–17	Dias se tornam semanas
3–6	Dias se tornam horas	18–19	Dias se tornam meses
7–13	Nenhuma mudança	20	Dias se tornam anos

Umbra

Riven estava no aposento mais alto da torre central da cidadela – uma fortaleza de sombras e pedra negra esculpida em relevo na faça lisa de um pico chanfrado.... A câmara negra sem estrelas do céu do plano pairava sobre a paisagem de cinza e preto, onde vivem os simulacros sombrios das coisas reais. Sombras e aparições e espectros e fantasmas e outros mortos-vivos pairam no ar ao redor da cidadela, ou perambulam pelas colinas e planícies próximas, tão numerosos que seus olhos brilhantes parecem enxames de vaga-lumes. Ele sentiu a escuridão em tudo que podia ver, sentiu-a como uma extensão de si mesmo e o sentimento fez com que ele se encolhesse.

–Paul S. Kemp. *O Filho do Deus*

A Umbra, também chamada de Plano das Sombras, é uma dimensão de preto, cinza e branco onde praticamente todas as outras cores foram lixiviadas de tudo. É um local de escuridão que odeia a luz, onde o céu é uma câmara negra sem sol ou estrelas.

A Umbra sobrepõe o Plano Material de forma muito similar a Faéria. Colocando de lado a paisagem incolor, ela parece similar ao Plano Material. Pontos de referência do Plano Material são reconhecíveis na Umbra, mas eles estão retorcidos e deformados – reflexos distorcidos do que existe no Plano Material. Onde existe uma montanha no Plano Material, o traço correspondente na Umbra será uma formação rochosa chanfrada semelhante a uma caveira, escombros ou entulhos, ou talvez as ruínas desmoronadas de um grande castelo de outrora. Uma floresta na Umbra é escura e distorcida, seus galhos se alongam para agarrar os mantos dos viajantes e suas raízes se enrolam e encurvam para derrubar os passantes.

Dragões das sombras e criaturas mortas-vivas assombram este plano sem vida, assim como outras criaturas que prosperam nas trevas, incluindo mantores e mantos negros.

Encruzilhadas Sombrias

Similar às encruzilhadas feéricas, as encruzilhadas sombrias são locais onde o véu entre o Plano Material e a Umbra é tão fino que as criaturas podem caminha de um plano para o outro. Uma mancha de sombra num canto de uma cripta empoeirada pode ser uma encruzilhada sombria, assim como uma cova aberta poderia ser. As encruzilhadas sombrias formam-se em locais tenebrosos onde espíritos ou o cheiro da morte persiste, assim como campos de batalha, cemitérios e tumbas. Elas se manifestam apenas na escuridão, se fechando assim que sentem o beijo da luz.

Domínios do Terror

Em cantos remotos da Umbra, é fácil encontrar semiplanos horrendos governados por seres amaldiçoados de maldade terrível. O mais conhecido desses é o vale da Barovia, observado pelas torres espiraladas do Castelo de Ravenloft e governado pelo Conde Strahd von Zarovich, o primeiro vampiro. Seres da Umbra chamados de Poderes Negros criaram estes domínios como prisões para esses "lordes das trevas" e através da crueldade ou descuido, aprisionaram mortais inocentes nesses domínios também.

Regra Opcional: Desespero da Umbra

Uma atmosfera melancólica impregna a Umbra. Incursões extensas a este plano podem afligir os personagens com desespero, como refletido nessa regra opcional.

Quando julgar apropriado, geralmente não mais de uma vez por dia, você pode exigir que um personagem que não seja nativo da Umbra faça um teste de resistência de Sabedoria CD 10. Se fracassar, o personagem é afetado pelo desespero. Role um d6 para determinar os efeitos, usando a tabela Desespero da Umbra. Você pode substituir efeitos de desespero por efeitos diferentes de sua autoria.

Desespero da Umbra

d6	Efeito
1–3	**Apatia**. O personagem tem desvantagem em testes de resistência contra a morte e em testes de Destreza para iniciativa e ganha o seguinte defeito: “Eu não creio que possa fazer a diferença pra alguém ou algo.”
4–5	**Terror**. O personagem tem desvantagem em todos os testes de resistência e ganha o seguinte defeito: “Estou convencido que esse lugar vai me matar.”
6	**Loucura**. O personagem tem desvantagem em testes de habilidade e testes de resistência que usem Inteligência, Sabedoria ou Carisma e ganha o seguinte defeito: “Eu não consigo mais definir o que é real.”

Se um personagem já estiver sofrendo de um efeito de desespero e falhar no teste de resistência, o novo efeito de desespero suplanta o anterior. Após terminar um descanso longo, um personagem pode tentar superar o desespero com um teste de resistência de Sabedoria CD 15. (A CD é maior pois é mais difícil livrar-se do desespero quando ele já se instalou.) Com um sucesso, o efeito de desespero termina nesse personagem.

A magia *acalmar emoções* remove o desespero, assim como qualquer outra magia ou efeito mágico que remova uma maldição.

Noite Eterna

A cidade de Inverno Remoto no mundo dos Reinos Esquecidos possui um reflexos sombrio da Umbra: a cidade de Noite Eterna. Noite Eterna é uma cidade de edifícios de pedra rachada e casas de árvores podres. Suas estradas são feitas na maioria da poeira de túmulos pisoteados e suas poucas ruas pavimentadas tem tantas pedras faltando que parecem um tabuleiro de xadrez. O céu é praticamente todo cinza e a brisa é fria e úmida, causando um arrepio na pele.

Os residentes vivos da cidade incluem necromantes loucos, fornecedores corruptos de carne humana, adoradores de divindades malignas e outros capazes de se tornarem úteis e loucos o bastante para desejarem viver ai. Mas os vivos são a minoria em Noite Eterna, pois a massa da população consiste de mortos trôpegos. Zumbis, inumanos, vampiros e outros mortos-vivos fazem da cidade seu lar, todos sob os olhos atentos da casta governante: carniçais inteligentes comedores de carne.

Rumores dizem que esse local torpe simula uma cidade em cada mundo.

Planos Interiores

Ele estava deitado de costas sobre rochas incandescentes e ardentes, olhando acima para um céu fumacento e cinza iluminado à distância por chamas ocultas. Em volta dele, um mar de lava, arrotos de gás e jatos de fogo. O Plano Elemental do Fogo.

Agradeço aos caídos, Vhok pensou. Eu nunca pensei que ficaria feliz de estar aqui.

–Thomas M. Reid. *A Planície da Diáfana*

Os Planos Interiores envolvem e cobrem o Plano Material e seus ecos, fornecendo substância elemental bruta da qual todos os mundos são feitos. Os quatro Planos Elementais – Ar, Terra, Fogo e Água – forma um anel em volta do Plano Material, suspensos dentro de um reino agitado conhecido como Caos Elemental. Esses planos estão todos ligados e suas regiões extremas entre eles são às vezes descritas como planos distintos com direitos próprios.

Nas bordas mais internas, onde eles estão mais próximos do Plano Material (em um sentido geográfico conceitual, se não literal), os quatro Planos Elementais lembram locais no Plano Material. Os quatro elementos misturam-se como fazem no Plano Material, formando terra, mar e céu. Mas o elemento dominante exerce uma forte influência no ambiente, refletindo suas qualidades fundamentais.

Os habitantes desses anéis internos incluem aarakocra, azers, tartarugas-dragão, gárgulas, génios, mephits, salamandras e xorn. Alguns originados no Plano Material, e todos podem viajar do Plano Material (se tiverem acesso a magia necessária) e sobreviver nele.

Conforme se estendem para longe do Plano Material, os Planos Elementais tornam-se cada vez mais estranhos e hostis. Aqui, nas regiões mais externas, os elementos existem em sua forma mais pura: grandes expansões de terra sólida, fogo ardente, água cristalina e ar puro. Qualquer substância estrangeira é extremamente rara; pouco ar pode ser encontrado nas margens mais externas do Plano da Terra e terra é praticamente impossível de ser encontrada nas margens mais externas do Plano do Fogo. Essas áreas são muito menos acolhedoras para os viajantes do Plano Material que as regiões de fronteira são. Tais regiões são pouco conhecidas, então, quando se fala do Plano do Fogo, por exemplo, um orador geralmente se refere ás regiões de fronteira.

As regiões mais externas são amplamente dominadas por espíritos elementais que vagamente assemelham-se a criaturas. As criaturas geralmente chamadas elementais vivem aqui, incluindo os Príncipes Elementais do Mal (seres primordiais de pura fúria elemental) e espíritos elementais que os conjuradores podem aprisionar em galeb duhrs, golens, assassinos invisíveis, magmin e anomalias da água.

Caos Elemental

Nos extensões mais longínquas dos Planos Elementais, os elementos puros se dissolvem e se juntam em um tumulto eterno de energias se chocando e substâncias colidindo chamado o Caos Elemental. Elementais podem ser encontrados aqui também, mas eles normalmente não ficam muito tempo, preferindo o conforto dos seus planos nativos. Relatos indicam a existência de estranhos elementais híbridos nativos do Caos Elemental, mas tais criaturas raramente são vistas em outros planos.

PLANO DO AR

A natureza essencial do ar é o movimento, animação e inspiração. O ar é o sopro de vida, os ventos da mudança, a brisa fresca que limpa as brumas da ignorância e a congestão de ideias antigas.

O Plano do Ar é uma expansão aberta com ventos constantes de forças variáveis. Aqui e ali, pedaços de terra flutuam na imensidão – os restos de invasões fracassadas dos habitantes do Plano da Terra. Esses motes de terra servem como casa para as criaturas de ar elemental e muitos motes estão cobertos por uma vegetação exuberante. Outras criaturas vivem em bancos de nuvem infundidos com mágica suficiente para se tornarem superfícies sólidas, fortes o suficiente para sustentar cidades e castelos.

Bancos de nuvens flutuantes podem obscurecer a visibilidade em qualquer direção do plano. Tempestades são frequentes, a maioria em conjunto com fortes trovoadas mas, ocasionalmente mais parecidas com violentos tornados ou poderosos furacões. O ar é suave, exceto perto do Plano da Água (onde ele é congelante) e do Plano do Fogo (onde ele é escaldante). Chuva e neve caem apenas na parte do plano mais próxima do Plano da Água.

A maior parte do Plano do Ar é uma rede complexa de correntes e fluxos de ar e ventos chamado **Labirinto dos Ventos**. Ele varia de brisas densas até ventanias uivantes que podem despedaçar uma criatura. Até as criaturas voadoras mais hábeis devem navegar nessas correntes cuidadosamente, voando a favor dos ventos, não contra eles.

Aqui e ali no meio do Labirinto dos Ventos existem reinos escondidos alcançáveis apenas ao seguir uma sequência específica de correntes de vento, e ainda assim, amplamente protegida contra atacantes. Um desses reinos é a fabulosa **Aaqa**, um domínio reluzente de espirais prateadas e jardins verdejantes acima de um fértil mote de terra. Os Duques dos Ventos de Aaqa são dedicados à ordem e ao bem, e eles mantem uma vigília cautelosa contra as depredações do mal elemental e da invasão do Caos Elemental. Eles são servidos pelos aarakocra e uma raça menos conhecida chamada de vaati.

A região do Plano do Ar mais próxima da Grande Conflagração é chamada de **Estreito do Siroco**. Ventos quentes e secos lambem os motes de terra nessa área para secar e esterilizar pedaços de rocha. Gárgulas e outros aliados do Plano da Terra encontram-se aqui para empreender assaltos no reino de Aaqa.

Entre o Mar de Fogo (no Plano do Fogo) e o Estreito do Siroco existe uma tempestade de fogo violenta chamada a **Grande Conflagração**, às vezes chamada de Plano das Cinzas. Ventos vociferantes do Plano do Ar misturam-se com tempestades de brasas e lava do Plano do Fogo para criar um fronte de tempestade interminável – uma muralha de chamas, fumaça e cinzas. As cinzas finas obscurecem a visão além de poucos metros, e os ventos esmagadores tornam a viagem difícil. Aqui e ali, as cinzas se aglomeram nos reinos flutuantes onde bandidos e fugitivos se abrigam.

No outro extremo do plano, perto da Geada Eterna (o plano do gelo que margeia o Plano da Água), existe uma região de ventos gelados chamada **Limite de Mistral**. Essas ventanias levam nevascas para dentro Geada Eterna e para fora dela, em direção ao coração do plano. Motes de terra nesse extremo estão cobertos de neve e gelo.

Plano da Terra

A terra simboliza estabilidade, rigidez, firme determinação e tradição. A posição do plano é oposta ao Plano do Ar no anel que reflete os Planos Elementais, refletindo sua oposição a quase tudo que o ar representa.

O Plano da Terra é uma cadeia de montanhas erguendo-se mais alto que qualquer montanha alcance no Plano Material. Ele não tem sol próprio e nenhum ar rodeia os picos das altas montanhas. A maioria dos visitantes do plano chegam por meio de cavernas e grutas que existem nas montanhas.

A maior caverna dentro das montanhas, chamada Grande Cavidade Sombria ou Labirinto Sétuplo, é lar da cidade-capital dos dao, a **Cidade das Joias**. Os dao tem muito orgulho de sua riqueza e enviam grupos de escravos pelo plano em busca de novos veios de minério e gemas para explorar. Graças aos seus esforços, cada construção e objeto significante na cidade é feito de pedras preciosas e metais, incluindo as finas espirais incrustradas com gemas no topo da maioria das construções. A cidade é protegida por poderosas magias que alertam toda a população dao quando um visitante rouba até mesmo uma única pedra. O roubo é punido com a morte, com a punição estendendo-se para os cumplices do ladrão.

As montanhas próximas das Fontes da Criação (no Plano do Fogo) são chamadas de **Fornalhas**. Lava escoa através dessas cavernas e o ar é rico em enxofre. Os dao tem grandes forjas e fornalhas de fundição aqui para processar os minérios e moldar seus metais preciosas.

A região de fronteira entre o Plano da Água e o da Terra é um horrendo pântano onde árvores retorcidas e nodosas e grossas vinhas pungentes crescem da sujeira e da lama. Aqui e ali dentro do Pântano do Esquecimento (também chamado de Plano do Limo), lagos estagnados e poças é palco para moitas de ervas daninhas e enxames monstruosos de mosquitos. Os poucos assentamentos aqui consistem de estruturas de madeira suspensas acima da lama. A maioria construída em plataformas entre árvores, mas algumas ficam sobre palafitas nas profundezas da lama. Nenhuma terra sólida subjaz a lama do pântano, por isso as casas construídas em estacas eventualmente afundam nela.

Dizem que qualquer objeto arremessado dentro do Pântano do Esquecimento não pode ser encontrado novamente por pelo menos um século. De vez em quando, uma alma desesperada lança um artefato de poder dentro desse lugar, removendo-o do multiverso por um tempo. A promessa de mágica poderosa atrai os aventureiros a confrontar os insetos monstruosos e bruxas do pântano em busca desses tesouros.

A região do plano mais próxima do Pântano do Esquecimento é chamada de Colinas de Barro. Deslizamentos de terra constantemente descem das encostas das colinas, enviando cascatas de terra e pedra para o insondável pântano. O Plano da Terra parece regenerar a terra constantemente, empurrando novas colinas para cima conforme as antigas erodem em nada.

Plano do Fogo

O fogo representa vibração, paixão e mudança. No seu pior, ele é cruel e desenfreadamente destrutivo, como os efreet são frequentemente, mas no seu melhor, o fogo reflete a luz da inspiração, o calor da compaixão e a chama do desejo.

Um sol incandescente ergue-se no apogeu de um céu dourado sobre o Plano do Fogo, crescendo e minguando num ciclo de 24 horas. Ele varia de branco quente ao meio-dia a vermelho intenso a meia-noite, então, as horas mais escuras do plano mostram um crepúsculo vermelho intenso. Ao meio-dia, a luz é praticamente cegante. A maioria dos negócios na Cidade de Bronze (abaixo) acontecem durante as horas mais escuras.

O clima no plano é marcado por ventos cortantes e cinzas espessas. Apesar do ar ser respirável, as criaturas que não sejam nativas do plano devem cobrir suas bocas e olhos para evitar brasas ardentes. Os efreet usam magia para manter as tempestades de brasa longe da Cidade de Bronze, mas no resto do plano, o vento é sempre, pelo menos, tempestuoso e cresce até a força de furacões durante as piores tempestades.

O calor no Plano do Fogo é comparável a um deserto quente no Plano Material, e impõe uma ameaça similar aos viajantes (veja "Calor Extremo" no capítulo 5, "Ambientes de Aventura"). Quanto mais fundo se vai no plano, mais rara a água se torna. Após determinado ponto, o plano não terá mais fontes de água, por isso os viajantes devem carregas seus próprio suprimentos ou produzir água através de magia.

O Plano do Fogo é dominado por vastos **Ermos de Cinzas**, uma grande expansão de cinzas negras e brasas atravessada por rios de lava. Bandos itinerantes de salamandras enfrentam-se, assaltam postos azer e evitam os efreet. Ruínas antigas espalham-se pelo deserto – restos de civilizações esquecidas.

Uma vasta cadeia de montanhas vulcânicas chamadas de Fontes da Criação são o lar dos azers. Esses picos rochosos frisam a margem do Plano da Terra em torno dos Ermos de Cinzas até o coração ardente do plano. Na margem do plano, as montanhas são chamadas de Plano do Magma. Gigantes do fogo e dragões vermelhos fazem seus lares aqui, assim como criaturas de planos vizinhos.

A lava flui dos vulcões em direção do Plano do ar e descem para formar um grande mar de lava, chamado o **Mar de Fogo**, navegado por efreet e azers em grandes barcos de bronze. Ilhas de obsidiana e basalto emergem do mar, cheias de ruínas antigas e covis de poderosos dragões vermelhos. No litoral do Mar de Fogo fica a **Cidade de Bronze**.

A Cidade de Bronze

Talvez o local mais conhecido nos Plano Interiores seja a Cidade de Bronze, nos litorais do Mar de Fogo. Esta é a fabulosa cidade dos efreet e suas espirais ornadas e muralhas de metal refletem a grandiosidade e natureza cruel deles. Em acordo com a natureza do Plano do Fogo, tudo na cidade parece vivo com chamas dançantes, refletindo a energia vibrante do plano.

Os aventureiros frequentemente vem aqui em missões atrás de mágica lendária. Se for possível comprar itens mágicos, a Cidade de Bronze é o lugar mais propício de se encontrar qualquer item a venda, apesar do preço poder ser muito mais que ouro. Os efreet apreciam negociar por

favores, especialmente quando eles tem a vantagem nas negociações. Talvez uma doença ou veneno mágico possa ser curado apenas com algo que deve ser obtido nos bazares da cidade.

O coração da cidade é o gigantesco Palácio de Carvão, onde o tirânico sultão dos efreet reina supremo, rodeado por nobres efreet e uma tropa de escravos, guardiões e sicofantas.

Plano da Água

A natureza da água é fluir, não como a lufada de vento ou a chama crepitante, mas suave e firmemente. Esse é o ritmo das mares, o néctar da vida, as lágrimas amargas da tristeza e o bálsamo da simpatia e cura. Dando tempo, ela consegue erodir tudo em seu caminho.

Um sol morno arqueia-se no céu do Plano da Água, parecendo nascer e se pôr de dentro da água no limite visível do horizonte. Diversas vezes ao dia, no entanto, o céu fica nublado e libera um dilúvio de chuva, frequentemente acompanhada por apresentações espetaculares de relâmpagos, após se limpar novamente. À noite, conjuntos de estrelas brilhantes e auroras adornam o céu.

O Plano da Água é um mar interminável, chamado de Mar dos Mundos, infestado aqui e ali com atóis e ilhas que se erguem de enormes recifes de corais que parecem se estender eternamente para as profundezas. As tempestades que se movem pelo mar, às vezes cria portais temporários para o Plano Material e suga navios para o Plano da Água. Embarcações sobreviventes de incontáveis mundos e armadas jazem nessas águas com pouca esperança de retornar para casa.

O clima no plano é uma lição de extremos. Se o mar não estiver calma, ele está sendo sacudido por tormentas. Em raras ocasiões, um tremor no firmamento do plano envia ondas traiçoeiras através do plano, encobrindo ilhas inteiras e levando navios em direção de recifes.

A vida floresce nos confins mais elevados do Mar dos Mundos, chamado de **Mar da Luz** graças à luz solar filtrada abaixo da água. Humanoides aquáticos constroem castelos e fortalezas nos recifes de corais. Os marids são os moradores distantes desta região, contendo-se para permitir que os povos menores disputem por território. O imperador nominal dos marids vive na **Cidadela das Dez Mil Pérolas**, um opulento palácio feito de corais e cravejado de pérolas.

As extensões mais profundas do plano, onde a luz sola não alcança, são chamadas de Profundezas Obscuras. Criaturas horrendas vivem aqui e o frio absoluto e pressão esmagadora leva um fim rápido as criaturas acostumadas à superfície ou ao Mar da Luz. Krakens e outros leviatãs poderosos reclamam este reino.

Qualquer ilha que cresça acima da superfície do mar é fervorosamente disputada pelos poucos respiradores de ar que vivem no plano. Frotas de botes e navios agrupados servem como terra firme onde nada mais está disponível. A maioria dos nativos do plano nunca vai à superfície do mar e, por isso, ignora suas habitações.

Uma das poucas ilhas atuais do plano é a **Ilha do Pavor**. A ilha é ligada ao Plano Material por meio de tormentas regulares que varrem a ilha. Viajantes que conheçam as estranhas mares e correntes do plano podem viajar entre os mundos livremente, mas as tormentas também naufragam navios do Plano Material nas encostas da ilha.

A região do Plano da Água mais próxima do Pântano do Esquecimento (no Plano da Terra) é chamada de **Encostas de Lodo**. A água é densa com solo e lama, e se transforma em terreno lamacento antes de se afastar do grande pântano entre os planos.

No outro extremo do plano está o Mar de Gelo, margeando a **Geada Eterna**, também chamada de Plano do Gelo, formando uma fronteira entre os planos do Ar e da Água e é aparentemente uma geleira interminável varrida por constantes e furiosas nevascas. Cavernas congeladas serpenteiam através do Plano do Gelo, lar de yetis, remorhazes, dragões brancos e outras criaturas do frio. Os habitantes do plano se envolvem em batalhas intermináveis para provar sua força e garantir sua sobrevivência.

Seus monstros perigosos e frio extremo fazem da Geada Eterna um local perigoso para se viajar. A maioria dos viajantes planares mantem-se no ar, desbravando os poderosos ventos e nevascas para evitar pisar na grande geleira.

Planos Exteriores

Flâmulas de gás tóxico riscam aquele domo carmesim como nuvens sujas. Elas giram para formar o que parecem ser olhos gigantes olhando para cima, olhos que são arrancados antes de poderem se focar, apenas para formar novos, de novo e de novo. Sob o brilho rubro existe uma terra de pesadelo sombria de rocha nua e calhas de faísca e chamas dançantes, onde as coisas deslizam e desmoronam à meia-vista nas sombras. Montanhas arranham o céu rubro. A Terra dos Dentes, Azuth certa vez a chamou apropriadamente, inspecionando as infinitas rochas irregulares. Esse foi o Solo do Acolhimento, o reino do horror que reivindicou a vida de incontáveis mortais. Ele gira em torno de Avernos, camada mais elevada dos Nove Infernos.

–Ed Greenwood, *Elminster no Inferno*

Se os Planos Interiores são a matéria e energia bruta que formam o multiverso, os Planos Exteriores conferem a direção, pensamento e propósito para sua construção. Consequentemente, muitos sábios se referem aos Planos Exteriores como planos divinos, planos espirituais ou planos dos deuses, mas os Planos Exteriores são mais conhecidos como lar das divindades.

Quando se discutir qualquer coisa em relação às divindades, a linguagem usada deve ser altamente metafórica. Seus lares atuais não são realmente locais literalmente, mas exemplificam a ideia de que os Planos Exteriores são reinos de pensamento e espírito. Assim

como os Planos Elementais, alguém pode imaginar a parte perceptível dos Planos Exteriores como regiões de fronteira, com extensas regiões espirituais que estão além das experiências sensoriais ordinárias.

Mesmo em regiões perceptíveis, as aparências podem ser enganosas. Inicialmente, muitos dos Planos Exteriores parecem acolhedores e familiares para os nativos do Plano Material. Mas a paisagem pode mudar com um capricho das poderosas forças que vivem nesses planos, o que pode refazê-los completamente, efetivamente apagando e reconstruindo a existência para se adequar melhor às suas necessidades divinas.

A distância é um conceito virtualmente insignificante nos Planos Exteriores. As regiões perceptíveis dos planos podem parecer pequenas, mas elas também podem se alongar até o que parece ser infinito. Os aventureiros poderiam fazer uma excursão guiada pelos Nove Infernos, da primeira camada até a nona, em um único dia – se os poderes dos Infernos assim desejarem. Ou poderia levar semanas para os viajantes fazerem uma esgotante caminhada através de uma única camada.

Os Planos Exteriores padrão são um grupo de dezesseis planos que correspondem às oito tendências (excluindo a neutralidade, que é representada pelas Terras Exteriores, descrita na seção “Outros Planos”) e os matizes de distinção entre elas.

Os Planos Exteriores

Plano Exterior	Tendência
Os Sete Paraísos Escalonados de **Celestia**	LB
Os Paraísos Gêmeos de **Bitopia**	NB, LB
Os Campos Abençoados do **Elísio**	NB
A Floresta das **Terras Selvagens**	NB, CB
As Clareiras Olímpicas de **Arbórea**	CB
Os Domínios Heroicos de **Ysgard**	CN, CB
O Caos Eternamente Mutável do **Limbo**	CN
As Profundezas Ecoantes de **Pandemônio**	CN, CM
As Camadas Infinitas do **Abismo**	CM
As Profundezas Tártaras de **Cárceri**	NM, CM
Os Desertos Cinzentos de **Hades**	NM
A Eternidade Gélida de **Geena**	NM, LM
Os Nove Infernos de **Baator**	LM
Os Campos de Batalha Infinitos de **Aqueronte**	LN, LM
O Nirvana Tecnológico de **Mecânus**	LN
Os Reinos Pacíficos de **Arcádia**	LN, LB

Os planos com um elemento benigno em sua natureza são chamados de **Planos Superiores**, enquanto que aqueles com um elemento maligno são os **Planos Inferiores**. A tendência de um plano é sua essência e um personagem cuja tendência não combine com a do plano experimenta uma sensação de dissonância nele. Quando uma criatura boa visita Elísio, por exemplo, ele se sente sintonizado com o plano, mas uma criatura maligna sente-se fora de sintoniza e mais que um simples desconforto.

Os Planos Superiores são lar das criaturas celestiais, incluindo anjos, couatls e pégasos. Os Planos Inferiores soa lar dos corruptores: demônios, diabos, yugoloths e os de sua laia. Os planos entre abrigam seus próprios cidadãos únicos: a raça de constructos dos modrons vive em Mecânus e as aberrações chamadas slaadi prosperam no Limbo.

Camadas dos Planos Exteriores

A maioria dos Planos Exteriores inclui um número distinto de ambientes ou reinos. Esses reinos são frequentemente imaginados e descritos como pilhas de partes relacionadas do mesmo plano, por isso os aventureiros se referem a eles como camadas. Por exemplo, Celestia lembra sete camadas diferentes de um bolo, os Nove Infernos tem nove camadas e o Abismo tem um número aparentemente incontável de camadas.

A maioria dos portais de algum lugar leva à primeira camada de um plano de múltiplas camadas. Esta camada é descrita diversamente como a do topo ou do fundo, dependendo do plano. Como ponto de chegada para a maioria dos visitantes, a primeira camada funciona como um portão de entrada para esse plano.

Viajando pelos Planos Exteriores

Viajar entre os Planos Exteriores não é diferente de chegar aos Planos Exteriores pela primeira vez. Os personagens viajando por meio da magia *projeção astral* pode ir de um plano para o Plano Astral e então procurar por um poço de cores que leve ao destino desejado. Os personagens também podem usar *viagem planar* para alcançar um plano diferente mais diretamente. Na maioria das vezes, porém, os personagens usam portais – tanto um portal que ligue os dois planos diretamente quanto um portal que leve a Sigil, a Cidade das Portas, que contem portais para todos os planos.

Duas características planares conectam diversos Planos Exteriores: o Rio Estige e a Escadaria Infinita. Outras encruzilhadas planares podem existir em sua campanha, como uma Árvore do Mundo cujas raízes tocam os Planos Inferiores e cujos galhos alcançam os Planos Superiores, ou seria possível andar de um plano para outro em sua cosmologia.

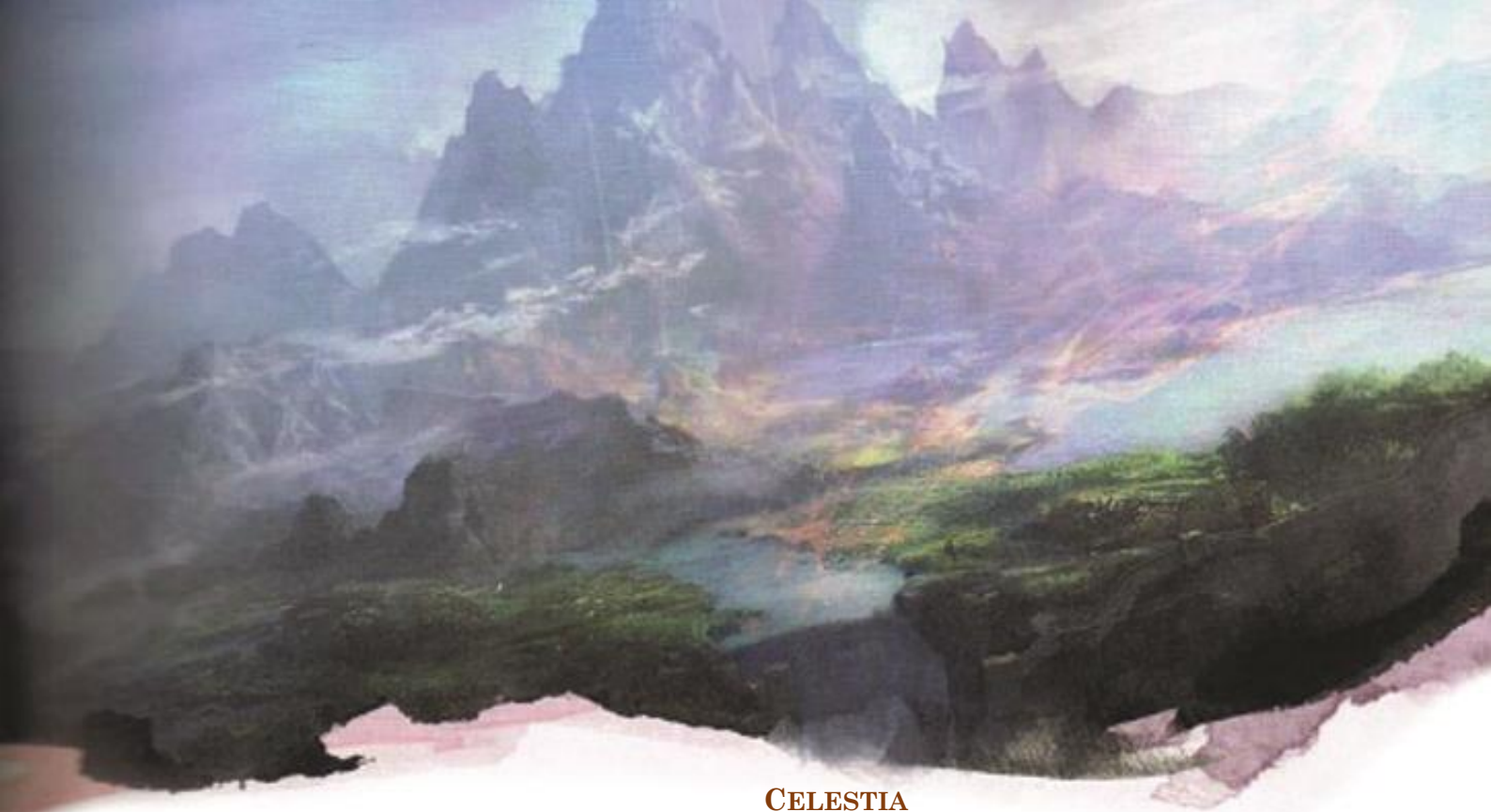
O Rio Estige

Este rio borbulha com gordura, destroços torpes e restos pútridos de batalhas ao longo de suas margens. Qualquer criatura diferente de um corruptor que prove ou toque a água é infectado pela magia *enfraquecer intelecto*. A CD do teste de resistência de Inteligência para resistir o efeito é 15.

O Estige passa através das camadas de cima de Aqueronte, dos Nove Infernos, Geena, Hades, Cárceri, do Abismo e Pandemônio. Os afluentes do Estige serpenteiam pelas camadas inferiores desses planos. Por exemplo, uma gavinha do Estige segue através de cada camada dos Nove Infernos, garantindo passagem de uma camada do plano à seguinte.

Balsas sinistras flutuam nas águas do Estige, tripuladas por pilotos experientes em lidar com as imprevisíveis correntes e redemoinhos do rio. Por um preço, estes pilotos concordarão em carregar passageiros de um plano a outro. Alguns deles são corruptores, enquanto outros são almas de criaturas mortas do Plano Material.

A Escadaria Infinita

A Escadaria Infinita é uma escadaria extradimensional espiralada que conecta os planos. Uma entrada para a Escadaria Infinita geralmente aparece como uma porta indefinível. Além do portal existe um pequeno desembarque com uma escadaria igualmente indefinível

levado para cima e para baixo. A Escadaria Infinita muda de aparência conforme sobe ou desce, indo de simples escadas de madeira ou pedra para amontoados caóticos de escadas flutuando em um espaço radiante, onde os dois degraus partilham a mesma orientação gravitacional. Dizem que alguém pode encontrar os desejos do seu coração nas Escadarias Infinitas através de uma busca diligente de cada desembarque.

As portas para a Escadaria Infinita frequentemente estão aninhadas a empoeirados locais meio-esquecidos que ninguém frequenta ou dá atenção. Em cada plano distinto, podem haver diversas portas para a Escadaria Infinita, apesar das entradas não serem de conhecimento comum e serem ocasionalmente guardadas por devas, esfinges, yugoloths e outros monstros poderosos.

Regras Opcionais

Cada um dos Planos Exteriores possui características peculiares que fazem da viagem através dele uma experiência única. A influência de um plano pode afetar os visitantes de diversas formas, como fazendo-os adquirir traços de personalidade ou defeitos que reflitam a disposição do plano, ou mesmo mudando a tendência para se encaixar melhor com a dos habitantes nativos do plano. Cada descrição de plano inclui uma ou mais regras opcionais que você pode usar para ajudar a fazer a experiência dos aventureiros no plano memorável.

Regra Opcional: Dissonância Psíquica

Cada um dos Planos Exteriores emana uma dissonância psíquica que afeta os visitantes de tendência incompatível – criaturas boas nos Planos Inferiores, as malignas nos Planos Superiores – caso elas passem muito tempo no plano. Você pode refletir essa dissonância através dessa regra opcional. No final de um descanso longo passado num plano incompatível, um visitante deve fazer um teste de resistência de Constituição CD 10. Se fracassar, a criatura ganha um nível de exaustão. A incompatibilidade entre as tendências ordeira e caótica não produzem o mesmo efeito, por isso Mecânus e o Limbo não possuem essa qualidade.

Celestia

A única montanha sagrada de Celestia ergue-se de um brilhante Mar Prateado até alturas que mal se pode ver e profundamente incompreensíveis, com sete platôs formando suas sete camadas celestes. O plano é o modelo de justiça e ordem, de graça celestial e misericórdia infinita, onde anjos e campeões do bem protegem contra incursões do mal. É um dos poucos lugares nos planos que se esforça constantemente para ser o mais justo possível. Incontáveis criaturas tentam alcançar o mais alto e mais sublime pico da montanha, mas apenas as almas puras conseguem. Olhar em direção do pico preenche até o mais cansado dos aventureiros com admiração.

Regra Opcional: Beneficência Abençoada

Em contrates com a dissonância experimentada pelas criaturas malignas aqui, as criaturas boas são literalmente abençoadas pela benevolência generalizada do plano. As criatura de tendência boa ganham os benefícios da magia *bênção* enquanto permanecerem no plano. Além disso, terminar um descanso longo no plano fornece a uma criatura boa os benefícios da magia *restauração menor*.

Bitopia

As duas camadas dos Paraísos Gêmeos de Bitopia são similares, apesar de opostas: uma é uma paisagem pastoral doméstica e a outra uma região selvagem indômita, mesmo assim ambas refletem a bondade do plano e sua aceitação da lei e da ordem quando necessária. Bitopia é um paraíso de trabalho produtivo, a satisfação de um trabalho bem feito. A bondade flui através do plano e cria um sentimento de boa vontade e felicidade nas criaturas que vivem nele.

Regra Opcional: Benevolência Pervasiva

No final de um descanso longo nesse plano, um visitante que não seja nem leal e bom nem neutro e bom deve realizar um teste de resistência de Sabedoria CD 10. Se fracassar, a tendência da criatura muda para leal e bom

ou neutro e bom (a que se aproximar mais da tendência atual da criatura). A mudança torna-se permanente se a criatura não sair do plano dentro de 1d4 dias. Do contrário, a tendência da criatura volta ao normal após um dia passado em um plano diferente de Bitopia. Conjurar a magia *dissipar o bem e mal* na criatura também restaura sua tendência original.

Elísio

Elísio é lar de criaturas de bondade e compaixão irrestritas, e um refúgio disposto para viajantes planares buscando um porto seguro. As paisagens bucólicas do plano cintilam com vida e beleza no seu auge. Tranquilidade se infiltra nos ossos e almas daqueles que entram nesse plano. É o paraíso daqueles que merecem descanso, um lugar onde lagrimas de alegria brilham no rosto de muitos.

Regra Opcional: Felicidade Irresistível

Visitantes que passarem qualquer tempo nesse lugar correm risco de ficarem aprisionados por sensações avassaladoras de satisfação e felicidade. No final de um descanso longo feito nesse lugar, um visitante deve realizar um teste de resistência de Sabedoria CD 10. Se fracassar, a criatura não desejará sair do plano até realizar outro descanso longo. Após três testes fracassados, a criatura nunca mais desejará sair do plano e, se for removida à força, fará tudo que puder para voltar para o plano. Uma magia *dissipar o bem e mal* remove este efeito de uma criatura.

Terras Selvagens

As Terras Selvagens são um plano de natureza indômita, de florestas indo de mangues de musgos pendurados até pinheiros cobertos de neve, ou selvas densas onde os galhos estão tão juntos que nenhuma luz penetra, de vastas planícies onde grãos e flores selvagens balançam ao vento com vida vibrante. O plano incorpora a selvageria e beleza da natureza, mas também fala com os animais dentro de todas as coisas vivos.

Regra Opcional: Paraíso do Caçador

Os visitantes das Terras Selvagens percebem que suas capacidades de caça e espreita são melhoradas, e os personagens tem vantagem em testes de Sabedoria (Adestrar Animais), Sabedoria (Percepção) e Sabedoria (Sobrevivência) enquanto estiverem aqui.

Regra Opcional: Transformação Bestial

Sempre que um visitante mata uma besta nativa do plano, o assassino deve ser bem sucedido num teste de resistência de Carisma CD 10 ou se transformará (como na magia *metamorfose*) no tipo de besta que matou. Nessa forma, a criatura mantem sua inteligência e capacidade de falar. Ao final de um descanso longo, a criatura metamorfoseada pode repetir o teste de resistência. Se obtiver sucesso no teste de resistência, a criatura volta a sua forma verdadeira. Após três fracassos no teste de resistência, a transformação só poderá ser desfeita pela magia *remover maldição* ou mágica similar.

Arbórea

Maior que a vida, Arbórea é um lugar de ânimos violentos e afeições profundas, de caprichos suportados pelo aço e de paixões que queimam alegremente até se apagarem. Seus habitantes de natureza boa são dedicados a combater o mal, mas suas emoções descuidadas às vezes se libertam com consequências devastadoras. A raiva é tão comum e tão honrada quanto a alegria em Arbórea. Nela as montanhas e florestas são extravagantemente massivas e belas e cada clareira e corrente é habitada por espíritos da natureza que não toleram infrações. Os viajantes devem andar com cuidado.

Arbórea é lar de muitos elfos e divindades élficas. Os elfos nascidos nesse lugar tem o subtipo celestial e são selvagens de coração, prontos para lutar contra o mal num piscar de olhos. No mais, eles se parecem e se comportam como elfos normais.

Regra Opcional: Ansiedade Intensa

Mantenha-se a par de quantos dias um visitante passa em Arbórea. Quando o visitante for embora, ele deve realizar um teste de resistência de Carisma contra uma CD igual a 5 mais 1 para cada dia passado no lugar. Se fracassar, a criatura é afligida por uma vontade de voltar para Arbórea. Enquanto o efeito persistir, a criatura tem desvantagem em testes de habilidade. No final de um descanso curto, a criatura pode repetir o teste de resistência, terminando o efeito com um sucesso. Uma magia *dissipar o bem e mal* remove esse efeito da criatura.

Ysgard

Ysgard é um reino áspero de montanhas altaneiras, fiordes profundos e vastos campos de batalha, com verões longos e quentes e invernos assustadoramente frios e implacáveis. Seus continentes flutuam sobre oceanos de rocha vulcânica, sob os quais existem cavernas de gelo tão grandes que são capazes de abrigar reinos inteiros de gigantes, humanos, anões, gnomos e outros seres. Heróis vem a Ysgard para testar sua bravura não apenas contra o próprio plano, mas também contra gigantes, dragões e outras criaturas terríveis que perambulam pelos vastos terrenos de Ysgard.

Regra Opcional: Ira Imortal

Ysgard é lar de heróis assassinados que travam batalhas eternas nos campos de glória. Qualquer criatura, que não seja um constructo ou morto-vivo, que seja morta por um ataque ou uma magia enquanto estiver em Ysgard volta a vida no amanhecer do dia seguinte. A criatura tem todos os seus pontos de vida restaurados e todas as condições e aflições que sofria antes de ser morta são removidas.

Limbo

O Limbo é um plano de puro caos, uma sopa turva de matéria e energia inconstantes. Rochas derretem em água que congela em metal, então se transforma em diamante que queima em fumaça e se torna neve e assim por diante em um interminável processo imprevisível de mudança. Fragmentos de paisagens mais ordinárias – pedaços de florestas, prados, castelos arruinados e até córregos borbulhantes – derivam através da desordem. O plano inteiro é um profusão de pesadelo.

O Limbo não possui gravidade, por isso as criaturas visitando o plano flutuam no lugar. Uma criatura pode se mover com seu deslocamento de caminhada em qualquer direção apenas pensando na direção de viagem desejada.

O Limbo obedece a vontade das criaturas que o habitam. Mentes muito disciplinadas e poderosas podem criar ilhas inteiras de sua própria invenção dentro do plano, às vezes mantendo esses locais por anos. Uma criatura de mente simplória como um peixe, no entanto, teriam menos de um minuto até que a bolsa de água que o rodeia se congele, desapareça ou se torne em vidro. Os slaadi vivem aqui e nadam por esse caos, criando nada, enquanto que monges githzerai constroem monastérios inteiros com suas mentes.

Regra Opcional: Poder da Mente

Com uma ação, uma criatura no Limbo pode fazer um teste de Inteligência para mover mentalmente um objeto no plano que ela possa ver a até 9 metros dela. A CD depende do tamanho do objeto: CD 5 ara Miúdo, CD 10 para Pequeno, CD 15 para Médio, CD 20 para Grande, CD 25 para enorme ou maior. Com um sucesso, a criatura move o objeto 1,5 metros mais 1,5 metros para cada 5 pontos que superar a CD.

Uma criatura também pode usar uma ação para fazer um teste de Inteligência para alterar um objeto não-mágico que não esteja sendo carregado ou vestido. As mesmas regras de distância se aplicam e a CD é baseada no tamanho do objeto: CD 10 ara Miúdo, CD 15 para Pequeno, CD 20 para Médio, CD 25 para Grande ou maior. Com um sucesso, a criatura muda o objeto para outro forma não-viva de mesmo tamanho, como transformar um pedregulho em uma bola de fogo.

Finalmente, uma criatura pode usar uma ação para fazer um teste de Inteligência para estabilizar uma área esférica centrada nela. A CD depende do raio da esfera. A CD base é 5 para uma esfera de 3 metros de raio: cada 3 metros adicionados ao raio, aumente a CD em 5. Com um sucesso, a criatura impede que a área seja alterada pelo plano por 24 horas, ou até a criatura usar essa habilidade novamente.

Pandemônio

Pandemônio é um plano de loucura, uma grande massa de rochas crivadas por túneis escavados por ventos uivantes. É frio, barulhento e escuro, sem luz natural. O vento extingue rapidamente chamas não-mágicas desprotegidas como as de tochas e fogueiras. Ele também torna conversar possível apenas através de gritos e mesmo assim, com um alcance máximo de 3 metros. Criaturas tem desvantagem em qualquer teste de habilidade relacionado a audição.

A maioria dos habitantes do plano são criaturas que foram banidas para o plano sem esperança de escapatória, e muitas delas foram levadas à loucura pelos ventos incessantes ou forçadas a se abrigar em locais onde o vento se reduz até soar como gritos distantes de tormento.

Regra Opcional: Ventos da Loucura

Um visitante deve realizar um teste de resistência de Sabedoria CD 10 após cada hora passada entre os ventos uivantes. Com um fracasso, a criatura ganha um nível de exaustão. Uma criatura que chega a seis níveis de exaustão enquanto estiver nesse lugar não morre. Ao invés, a criatura ganha uma forma aleatória de loucura permanente, como descrito no capítulo 8, "Conduzindo o Jogo". Terminar um descanso longo não reduz o nível de exaustão de uma criatura, a não ser que ela possa escapar de alguma forma dos ventos enlouquecedores.

O Abismo

O Abismo incorpora tudo que é perverso, macabro e caótico. Suas camadas virtualmente infinitas descem em espiral para formas cada vez mais apavorantes.

Cada camada do Abismo ostenta seu próprio ambiente horripilante. Apesar de não haverem duas camadas iguais, todas são áridas e inóspitas. Cada camada também reflete a natureza entrópica do Abismo. De fato, muito do que se vê e toca no plano parece estar em um estado decadente, desintegrado ou corroído.

Regra Opcional: Corrupção Abissal

Um visitante não-maligno que termine um descanso longo no Abismo deve realizar um teste de resistência de Carisma CD 10. Se fracassar, a criatura tornasse corrompida. Consulte a tabela Corrupção Abissal para determinar os efeitos dessa corrupção. Você pode substituir efeitos diferentes de corrupção por efeitos de sua própria autoria.

Após terminar um descanso longo, uma criatura corrompida pode realizar um teste de resistência de Carisma CD 15. Se for bem sucedido, o efeito de corrupção termina. Uma magia *dissipar o bem e mal* ou qualquer mágica que remova uma maldição também termina o efeito.

Se uma criatura corrompida não sair do plano dentro de 1d4 + 2 dias, a tendência dela muda para caótico e mau. Conjurar a magia *dissipar o bem e mal* na criatura restaura sua tendência original.

Corrupção Abissal

d10	Resultado
1–4	**Traição**. O personagem ganha o seguinte defeito: "Eu só vou poder atingir meus objetivos garantindo que meus companheiros não atinjam os deles."
5–7	**Sede de Sangue**. O personagem ganha o seguinte defeito: "Eu gosto de matar para meu próprio bem, e quando eu começo, é difícil de parar."
8–9	**Ambição Insana**. O personagem ganha o seguinte defeito: "Eu estou destinado a governar o Abismo e meus companheiros são ferramentas para este fim."
10	**Possessão Demoníaca**. O personagem é possuído por uma entidade demoníaca até ser libertado por *dissipar o bem e mal* ou mágica similar. Sempre que o personagem possuído rolar um 1 numa jogada de ataque, teste de habilidade ou teste de resistência, o demônio assume controle do personagem e determina o comportamento dele. No final de cada turno do personagem possuído, ele pode realizar um teste de resistência de Carisma CD 15. Se obtiver sucesso, ele recupera o controle sobre si até rolar outro 1.

Camadas Importantes

As camadas do Abismo são definidas pelos lordes demônios que as governam, como ilustrado nos exemplos seguintes. Mais informações sobre lordes demônios podem ser encontradas no *Manual dos Monstros*.

A Bocarra Escancarada. A camada de Demogorgon no Abismo é um vasto território selvagem de barbárie e loucura conhecida como Bocarra Escancarada, onde mesmo os demônios mais poderosos ficam insanos pelo medo. Refletindo a natureza dúbia de Demogorgon, a Bocarra Escancarada consiste de um enorme continente primitivo coberto por selvas densas, rodeado por expansões de oceano e de salmoura aparentemente intermináveis. O Príncipe dos Demônios governa sua camada de duas torres serpentinas, que emerge de um mar turvo. Cada torre tem uma enorme caveira com presas no topo. As espirais constituem a fortaleza do Abismo, onde poucas criaturas conseguem se aventurar sem cederem a loucura.

Tânato. Se Orcus tivesse chance, todos os planos se pareceriam com seu reino morto, Tânato, e todas as criaturas se tornariam mortos-vivos sob seu controle. Sob seu céu negro, Tânato é uma ilha de montanhas desoladas, pântanos estéreis, cidades arruinadas, lápides e sarcófagos espalhados pela paisagem. Enxames de mortos-vivos vagam pelo plano, emergindo de suas tumbas e covas para despedaçar qualquer criatura tola o bastante para viajar aqui. Orcus governa Tânato de um vasto palácio chamado de Perda Eterna, concebido em obsidiana e ossos. Situado dentro de um ermo uivante chamado Fim do Esquecimento, o palácio está envolto por tumbas e cemitérios cavados nas encostas escarpadas de vales estreitos, criando uma necrópole estratificada.

A Teia Demoníaca. A camada de Lolth é uma imensa rede de densas teias mágicas que formam corredores e câmaras similares a casulos. Em toda a teia, construções, estruturas, navios e outros objetos estão pendurados como se tivessem caído na armadilha de uma aranha. A natureza da teia de Lolth cria portais aleatórios por todo o plano, puxando tais objetos de semiplanos e de mundos do Plano Material que façam parte dos esquemas da Rainha Aranha. Os servos de Lolth também constroem masmorras entre as teias, aprisionando e caçando inimigos odiados por Lolth dentro de corredores entrecruzados de rochas e argamassa de teias.

Muito abaixo dessas masmorras, estão os insondáveis Fossos de Teias Demoníacas onde a Rainhas Aranha reside. Lá, Lolth está cercada por suas donzelas – demônias yochlol criadas para servi-la e que possuem o nível de poder mais alto dentre os demônios do reino da Rainha Aranha.

O Labirinto Interminável. A camada de Bafomé no Abismo é uma masmorra infindável, o centro contém o enorme palácio zigurate do Rei Chifrudo. Uma confuso amontoado de corredores sinuosos e miríades câmaras, o palácio é rodeado por um fosso quilométrico camuflando séries alucinantes de escadas e túneis submersos que levam às profundezas da fortaleza.

O Reino Triplo. O Príncipe Negro Graz'zt governa o reino de Azzagrat, que compreende três camadas do abismo. A sede do seu poder é no fantástico Palácio Argento na cidade de Zelatar, cujos mercados movimentados e palácios de prazer atraem visitantes de todo multiverso em busca de conhecimento mágico obscuro e prazeres pervertidos. Sob comando de Graz'zt, os demônios de Azzagrat apresentam um verniz de civilidade e cordialidade cortês. No entanto, o então chamado Reino Triplo contém tantos perigos quanto qualquer outra parte do Abismo e visitantes planares podem desaparecer sem deixar rastros em suas cidades labirínticas e nas florestas cujas árvores tem serpentes como galhos.

Vales da Morte. Yeenoghu governa uma camada de ravinas conhecida como Vales da Morte. Aqui, criaturas devem caçar para sobreviver. Até as plantas, que devem banhar suas raízes em sangue, enlaçam os incautos. Os servos de Yeenoghu, ajudam a saciar a fome de seu mestre conforme ele ronda por seu reino buscando presas, capturam criaturas do Plano Material para solta-las no reino do Senhor Gnoll.

Cárceri

O modelo para todas as outras prisões na existência, Cárceri é um plano de desolação e desespero. Suas seis camadas contém vastos brejos, selvas fétidas, desertos áridos, montanhas irregulares, oceanos gélidos e gelo negro. Todos formam um lar miserável para os traidores e trapaceiros que estão aprisionados nesse plano prisão.

Regra Opcional: Plano Prisão

Ninguém consegue sair de Cárceri facilmente. Esforços mágicos para deixar o plano por meio de qualquer magia diferente de *desejo* simplesmente fracassam. Portais e passagens que se abram para o plano tornam-se caminhos de mão única. Caminhos secretos para fora do plano existem, mas eles estão escondidos e bem guardados por armadilhas e monstros letais.

Hades

As camadas do Hades são conhecidas como as Três Melancolias – locais sem alegria, esperança ou paixão. Uma terra cinzenta com um céu acinzentado, Hades é o destino de muitas almas que são reivindicadas pelos deuses dos Planos Inferiores ou pelos governantes corruptores dos Planos Inferiores. Essas almas tornam-se larvas e passam a eternidade nesse local que não tem um sol, uma lua, estrelas ou estações. Lixiviando cor e emoção, essa melancolia é mais for que a maioria dos visitantes pode suportar. A regra "Desespero da Umbra" descrita anteriormente no capítulo pode ser usada para representar o desespero de um visitante.

Regra Opcional: Transformação Vil

No final de cada descanso longo nesse plano, um visitante deve realizar um teste de resistência de Sabedoria CD 10. Se fracassar, a criatura ganha um nível de exaustão, que não pode ser removido enquanto a criatura permanecer no Hades. Se a criatura chegar a seis níveis de exaustão, ela não morre. Ao invés disso, a criatura transforma-se permanentemente em uma larva, quando todos os níveis de exaustão afligindo-a serão removidos.

Uma larva é um corruptor miserável que mantem os traços faciais de sua forma anterior, mas tem o corpo de um verme gordo. Uma larva tem apenas algumas lembranças de sua vida anterior e as estatísticas no bloco de estatísticas da larva.

O Hades é infestado de larvas. Bruxas da noite, liches e rakshasas coletam-nas para usar em rituais perversos. Outros corruptores gostam de se alimentar delas.

Larva

Corruptor médio, neutro e mau

Classe de Armadura 9
Pontos de Vida 9 (2d8)
Deslocamento 6 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
9 (–1)	9 (–1)	10 (+0)	6 (–2)	10 (+0)	2 (–4)

Sentidos Percepção passiva 10
Idiomas compreende os idiomas que conhecia em vida, mas não consegue falar
Nível de Desafio 0 (10 XP)

Ações

Mordida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*, +1 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 1 (1d4 – 1) de dano perfurante.

Geena

Geena é um plano de suspeita e ganância. Ele é o berço dos yugoloths, que vivem aqui em grandes números. Uma montanha vulcânica domina cada uma das quatro camadas de Geena e vulcões menores flutuam no ar e colidem com as montanhas maiores.

As encostas rochosas do plano tornam o movimento aqui difícil e perigoso. O solo inclina-se pelo menos 45 graus em todos os lugares. Em alguns locais, penhascos íngremes e desfiladeiros profundos apresentam obstáculos mais desafiadores. Perigos como fissuras vulcânicas que expelem fumaças tóxicas ou chamas lancinantes.

Geena não tem lugar para misericórdia ou compaixão. Os corruptores que vivem aqui estão entre os mais gananciosos e egoístas em todo multiverso.

Regra Opcional: Estorvo Cruel

A natureza cruel do plano torna difícil para os visitantes ajudar uns aos outros. Sempre que um visitante conjurar uma magia com um efeito benéfico, incluindo uma magia que restaure pontos de vida ou remova uma condição, o conjurador deve primeiro realizar um teste de resistência de Carisma CD 10. Se fracassar, a magia falha, o espaço de magia é gasto e a ação é perdida.

Os Nove Infernos

Os Nove Infernos de Baator inflamam a imaginação dos viajantes, a ganância dos caçadores de tesouro e a fúria de batalha de todas as criaturas mortais. Ele é o plano supremo da ordem e do mal e a epítome da crueldade premeditada. Os diabos dos Nove Infernos são obrigados a obedecer as ordens de seus superiores, mas eles se rebelam dentro de suas castas individuais. A maioria empreende qualquer conspiração, não importa o quão torpe, para ter avanço pessoal. No topo mais elevado da hierarquia está Asmodeu, que ainda não foi superado. Se ele for derrotado, o vencedor irá governar o plano em seu lugar. Essa é a lei dos Nove Infernos.

Regra Opcional: Maldade Invasiva

O mal permeia os Nove Infernos e os visitantes desse plano sentem sua influência. No final de cada descanso longo feito nesse plano, um visitante que não seja maligno deve realizar um teste de resistência de Sabedoria CD 10. Se fracassar, a tendência da criatura muda para leal e mau. A mudança se torna permanente se a criatura não sair do plano dentro de 1d4 dias. Do contrário, a tendência da criatura volta ao normal após um dia passado num plano diferente dos Nove Infernos. Conjurar a magia *dissipar o bem e mal* na criatura também restaura sua tendência original.

As Nove Camadas

Os Nove Infernos tem nove camadas. As oito primeiras, cada uma, governada por arquidiabos que respondem a Asmodeu, o Arquiduque de Nessus, a nona camada. Para chegar até as camadas mais profundas dos Nove Infernos, deve-se descer através de todas as oito canadas acima dela, em ordem. O meio mais célere de fazer isso é através do Rio Estige, que mergulha cada vez mais fundo conforme flui de uma camada para a próxima. Apenas os aventureiros mais corajosos conseguem suportar o tormento e horror dessa jornada.

Avernus. Nenhum portal planar se liga diretamente às camadas inferiores dos Nove Infernos, por ordens de Asmodeu. Por isso, a primeira camada de Avernus é o ponto de chegada para os visitantes do plano. Avernus é um ermo rochoso com rios de sangue e nuvens de moscas picadoras. Cometas incandescentes caem ocasionalmente do céu negro e deixam crateras fumegantes para trás. Campos de batalha vazios estão repletos de armas e ossos, mostrando onde as legiões dos Nove Infernos encontraram seus inimigos no seu solo nativo e prevaleceram.

A arquiduquesa Zariel governa Avernus, suplantando sua rival, Bel, que perdeu as graças de Asmodeu e foi forçada a servir como conselheira de Zariel. Tiamat, a Rainha dos Dragões Malignos, é prisioneira nessa camada, governando seu próprio domínio, mas confinada nos Nove Infernos por Asmodeu em acordo com algum contrato antigo (cujos termos são conhecidos apenas por Tiamat e pelos Lordes dos Nove).

A sede do poder de Zariel é uma altaneira cidadela de basalto enfeitada com os corpos parcialmente incinerados de seus convidados que falharam em ganhar os favores da arquiduquesa. Zariel parece um anjo cuja bela pele e asas foram devastadas pelo fogo. Seus olhos queimam com uma luz branca furiosa que pode fazer as criaturas que a olharem se incendiarem.

Dis. Dis, a segunda camada dos Nove Infernos, é um labirinto de desfiladeiros entalhado entre montanhas enormes ricas em minério de ferro. Estradas de ferro expalham-se e serpenteiam os desfiladeiros, vigiado pelas guarnições de fortalezas de ferro localizadas no topo de pináculos irregulares.

A segunda camada recebe seu nome em homenagem ao seu lorde atual, Dispater. Um manipulador e enganador, o arquiduque é diabolicamente belo, portando apenas pequenos chifres, um rabo e um casco bifurcado esquerdo para distingui-lo de um humano. Seu trono carmesim fica no coração da Cidade de Ferro de Dis, uma metrópole hedionda que é a maior dos Nove Infernos. Viajantes planares vem aqui conspirar com diabos e para fechar acordos com bruxas da noite, rakshasas, íncubos, súcubos e outros corruptores. Dispater coleta uma cópia de cada contrato assinado em sua camada dos Nove Infernos.

Dispater é um dos vassalos mais leais e engenhosos de Asmodeu, e poucos seres no multiverso conseguem engana-lo. Ele é mais obcecado que a maioria dos diabos em fechar acordos com mortais em troca de suas almas e seus emissários trabalham incansavelmente para fomentar tramas esquemas no Plano Material.

Minauros. A terceira camada dos Nove Infernos é um pântano fedorento. Chuva ácida cai dos céus amarronzados da camada, densas camadas de escumalha cobrem sua superfície pútrida e fossos bocejantes aguardam abaixo do negrume para engolfar os andarilhos descuidados. Cidades ciclópicas de rochas entalhadas ricamente erguem-se do pântano, incluindo a grande cidade de Minauros da qual a camada recebe o nome.

As muralhas viscosas da cidade erguem-se a centenas de metros no ar, protegendo os salões inundados de Mamon. O Arquiduque de Minauros lembra uma enorme serpente com a parte superior do dorso e cabeça de um humanoide chifrudo sem cabelo. A ganância de Mamon é lendária e ele é um dos poucos arquidiabos que irão trocar favores por ouro ao invés de almas. Seu covil é repleto de enormes pilhas de tesouros deixados para trás por aqueles que tentaram – e falharam – levar a melhor em um acordo com ele.

Flegetonte. Flegetonte, a quarta camada, é uma paisagem ardente cujos mares de magma derretido infundem furacões de vento quente, fumaça asfixiante e cinzas piroclásticas. Dentro da caldeira cheia de fogo do maior vulcão de Flegetonte, ergue-se Abriymoch, a cidade-fortaleza feita de obsidiana e vidro negro. Com rios de lava derretida escorrendo por suas muralhas exteriores, a cidade lembra o centro esculpido de uma gigantesca fonte infernal.

Abriymoch é a sede do poder para dois arquidiabos que governam Flegetonte em conjunto: Arquiduque Belial e Arquiduquesa Fierna, a filha de Belial. Belial é um belo diabo de compleição poderosa que exala civilidade, mesmo quando suas palavras carregam uma ameaça subliminar. Sua filha é uma diaba escultural cuja beleza reveste o coração mais negro dos Nove Infernos. A aliança entre Belial e Fierna é inquebrável, pois ambos estão cientes que sua sobrevivência mútua depende disso.

Estigia. A quinta camada dos Nove Infernos é um reino congelante de gelo no qual gemas geladas queimam. Um mar congelado envolve a camada e seu céu lúgubre é rasgado por relâmpagos.

Arquiduque Levisto certa vez traiu Asmodeu e agora está encarcerado nas profundezas do gelo de Estigia como punição. Ele governa sua camada mesmo assim, comunicando-se telepaticamente com seus seguidores e servos, tanto nos Nove Infernos quanto no Plano Material.

Estigia também é lar de seu governante anterior, o arquidiabo serpentino Gerião, que foi dispensado por Asmodeu por permitir que o aprisionado Levisto recuperasse seu poder. A perda da graça de Gerião estimulou muito debate dentro das cortes infernais. Ninguém tem certeza se Asmodeu tem algum motivo secreto para dispensar o arquidiabo, ou se ele está testando a fidelidade de Gerião com um propósito maior.

Malebolgia. Malebolgia, a sexta camada, já sustentou muitos governantes, dentre eles estão Malagard, a Condessa Bruxa e o arquidiabo Moloque. Malagard perdeu os favores e foi deposta por Asmodeu em um acesso de raiva, enquanto que seu predecessor, Moloque, ainda persiste em algum lugar na sexta camada como um imp, tramando para recuperar os favores de Asmodeu. Malebolgia parece uma encosta infinita, como as laterais de uma montanha impossivelmente imensa. Partes da camada se soltam de tempos em tempos, criando avalanches de pedra mortais e ensurdecedoras. Os habitantes de Malebolgia vivem em fortalezas desmoronadas e grandes cavernas escavadas na lateral da montanha.

A arquiduquesa atual de Malebolgia é a filha de Asmodeu, Glacia. Ela lembra uma súcubo com seus pequenos chifres, asas de couro e rabo bifurcado. Ela herdou sua crueldade e amor por tramas sombrias de seu pai. A cidadela que serve como seu domicilio nas encostas de Malebolgia é sustentada por pilares e contrafortes rachados que são resistentes, mesmo parecendo estar à beira do colapso. Abaixo do palácio existe um labirinto de celas e câmaras de tortura enfileiradas, onde Glacia confina e atormenta aqueles que a desagradam.

Maladomini. A sétima camada, Maladomini, é um ermo coberto de ruínas. Cidades mortas formam a paisagem de desolação urbana e entre elas existem pedreiras vazias, estradas desmoronadas, pilhas de escombros, a casca oca de fortalezas vazias e enxames de moscas famintas.

O Arquiduque de Maladomini é Belzebu, o Senhor das Moscas. Um corruptor inchado com a parte inferior do corpo de uma lesma enorme. A forma de Belzebu foi infligida nele por Asmodeu com punição por sua lealdade duvidosa. Belzebu é uma monstruosidade miserável e degenerada que há muito conspira para usurpar Asmodeu, mesmo falhando todas as vezes. Ele carrega uma maldição que faz com que qualquer acordo feito com ele leve a calamidade. Asmodeu ocasionalmente presta favores a Belzebu por motivos que nenhum outro arquiduque consegue entender, apesar de alguns suspeitarem que o Arquiduque de Nessus ainda respeita o mérito de seu adversário caído.

Cánia. Cánia, a oitava camada dos Nove Infernos, é uma paisagem infernal gelada, cujas tempestades de gelo podem arrancar a carne dos ossos. Cidades embutidas no gelo fornecem abrigo para os convidados e prisioneiros do governante de Cánia, o brilhante e conivente arquidiabo Mefistófeles.

Mefistófeles vive na cidadela fria de Mefistar, onde ele trama usurpar o Trono de Baator e conquistar os planos. Ele é o maior inimigo e aliado de Asmodeu, e o Arquiduque de Nessus parece confiar no conselho de Mefistófeles quando esse é oferecido. Mefistófeles sabe que não pode depor Asmodeu até que seu adversário cometa um grave erro de cálculo e assim, ambos esperam para ver quais circunstâncias podem colocar um contra o outro. Mefistófeles também é padrinho de Glacia, complicando o relacionamento posteriormente.

Mefistófeles é um diabo alto e atraente com chifres impressionantes e um comportamento frio. Ele negocia por almas, como outros arquidiabos fazem, mas ele raramente perde seu tempo com qualquer criatura que não mereça sua atenção pessoal. Seus instintos são como navalhas afiadas, assim como os ventos gelados de Cánia, e dizem que apenas Asmodeu já enganou ou frustrou ele.

Nessus. A camada mais baixa dos Nove Infernos, Nessus é um reino de abismos escuros cujas paredes são fortalezas. Aqui, senhores das profundezas generais leais a Asmodeu agrupam suas legiões diabólicas e tramam para conquistar o multiverso. No ponto central da camada está uma vasta fissura de profundeza desconhecida, saindo dela ergue-se a grande cidadela-espiralada de Malsheem, lar de Asmodeu e de sua corte infernal.

Malsheem lembra uma gigantesca estalagmite oca. A cidadela também é uma prisão para almas que Asmodeu trancafiou por questões de segurança. Convence-lo a soltar mesmo uma dessas almas vem com um preço alto e dizem que o Arquiduque de Nessus já reivindicou reinos inteiros no passado por tais favores.

Asmodeu geralmente aparece como um belo humanoide barbudo com pequenos chifres saindo de sua testa, penetrantes olhos vermelhos e robes leves. Ele também pode assumir outras formas e raramente é visto sem seu cetro de pontas de rubi na mão. Asmodeu é o mais astuto e educado dos arquidiabos. O mal definitivo que ele representa pode ser visto apenas quando ele assim deseja, ou caso ele esqueça quem é e entre em fúria.

Aqueronte

Aqueronte possui quatro camadas, cada uma feita de enormes cubos de ferro flutuando em um vácuo arejado. Ás vezes os cubos colidem. Ecos de colisões passadas persistem através do plano, misturando-se com os sons de exércitos se chocando. Essa é a natureza de Aqueronte: conflito e guerra, conforme os espíritos de soldados caídos se juntam em batalhas intermináveis contra orcs devotos de Gruumsh, golinoides leais a Maglubiyet e legiões vinculadas a outros deuses belicistas.

Regra Opcional: Sede de Sangue

Aqueronte recompensa uma criatura por ferir outras criaturas ao imbuir essa criatura com a força para se manter lutando. Enquanto estiver em Aqueronte, uma criatura ganha pontos de vida temporários igual à metade do seu máximo de pontos de vida sempre que ele reduzir uma criatura hostil a 0 pontos de vida.

Mecânus

Em Mecânus, a lei refletida em um reino de engrenagens, todas interligadas e girando de acordo com sua medida. As rodas dentadas parecem estar engajadas em um cálculo tão vasto que nenhuma divindade consegue entender seu propósito. Mecânus personifica a ordem absoluta e sua influência pode ser sentida por aqueles que passarem algum tempo aqui.

Os modrons são os habitantes primários de Mecânus. O plano também é lar do criador dos modrons: um ser similar a um deus chamado Primus.

Regra Opcional: Lei da Média

Enquanto estiver em Mecânus, as criaturas sempre usam o resultado de dano médio para ataques e magias. Por exemplo, um ataque que normalmente cause 1d10 + 5 de dano sempre causará 10 de dano em Mecânus.

Regra Opcional: Ordem Imponente

No final de cada descanso longo realizado nesse plano, um visitante que não seja leal e neutro deve realizar um teste de resistência de Sabedoria CD 10. Se fracassar, a tendência da criatura muda para leal e neutro. A tendência da criatura pode voltar ao normal após um dia passado em um plano diferente de Mecânus. Conjurar a magia *dissipar o bem e mal* na criatura também restaura sua tendência original.

Arcádia

Arcádia é cheia de pomares de árvores perfeitamente alinhadas, córregos extremamente retos, campos ordenados, estradas perfeitas e cidades estabelecidas em formas geometricamente agradáveis. As montanhas não são maculadas pela erosão. Tudo em Arcádia funciona para o bem comum e para uma forma quase perfeita de existência. Aqui, a pureza é eterna e nada atrapalha a harmonia.

Noite e dia são determinados por um globo que flutua acima do mais alto pico de Arcádia. Metade do globo irradia luz solar e traz o dia; a outra metade emite luz da lua e traz a noite estrelada. O globo gira uniformemente sem cair, difundido dia e noite através de todo o plano.

O clima em Arcádia é governado por quatro semideuses aliados chamados Reis da Tormenta: ao Rainha Nuvem, o Rei Vento, o Rei Relâmpago e a Rainha Chuva. Cada um vive em um castelo rodeado pelo tipo de clima que o rei ou rainha controla.

Escondido abaixo das belas montanhas de Arcádia estão inúmeros reinos anões que tem resistido a passagem do milênio. Anões nascidos nesse plano possuem o subtipo celestial e sempre tem bom coração, no mais eles se parecem e se comportam como anões normais.

Regra Opcional: Vitalidade Planar

Enquanto estiver nesse plano, as criatura não podem ser amedrontadas ou envenenadas e elas são imunes a doença e veneno.

Outros Planos

Uma variedade de reinos existe entre ou além dos outros planos.

As Terras Exteriores e Sigil

As Terras Exteriores são o plano entre os Planos Exteriores. Elas são o plano da neutralidade, personificando um pouco de tudo e mantendo todos os aspectos em um equilíbrio paradoxal – simultaneamente em concordância e oposição. O plano possui terrenos variados, com pradarias, montanhas e rios rasos.

As Terras Exteriores são circulares, como um grande disco. De fato, aqueles que visionam os Planos Exteriores tendo como referência as Terras Exteriores tem essa comprovação, chamando-as de um microcosmo dos planos. Esse argumento poderia ser circular, já que o arranjo das Terras Exteriores inspirou a ideia da Grande Roda em primeiro lugar.

Em volta da margem de fora do círculo, espaçadas uniformemente, estão as cidades-portal: dezesseis assentamentos, cada um construído em volta de um portal que leva a um dos Planos Exteriores. Cada cidade compartilha muitas das características do plano para onde o portal leva. Emissários planares são encontrados frequentemente nessas cidades, por isso não é incomum ver grupos estranhos, como um celestial e um corruptor discutindo em uma taverna enquanto compartilham uma boa garrafa de vinho.

Devido ao fato de você poder cavalgar um cavalo pelas Terras Exteriores de um céu para um inferno, uma campanha de temática planar pode ser definida aqui sem precisar de viagem planar. As Terras Exteriores são o mais próximo que os Planos Exteriores podem chegar de ser um mundo no Plano Material.

Cidades-Portal das Terras Exteriores

Cidade	Destino do Portal
Excelsior	Os Sete Paraísos Escalonados de Celestia
Portão Comercial	Os Paraísos Gêmeos de Bitopia
Êxtase	Os Campos Abençoados do Elísio
Faunel	A Floresta das Terras Selvagens
Sylvania	As Clareiras Olímpicas de Arbórea
Glorium	Os Domínios Heroicos de Ysgard
Xaos	O Caos Eternamente Mutável do Limbo
Bedlam	As Profundezas Ecoantes de Pandemônio
Praga-Mortis	As Camadas Infinitas do Abismo
Maldita	As Profundezas Tártaras de Cárceri
Desespero	Os Desertos Cinzentos de Hades
Archote	A Eternidade Gélida de Geena
Caixa Óssea	Os Nove Infernos de Baator
Rigus	Os Campos de Batalha Infinitos de Aqueronte
Autômata	O Nirvana Tecnológico de Mecânus
Fortitude	Os Reinos Pacíficos de Arcádia

Sigil, a Cidade das Portas

No centro das Terras Exteriores, como o eixo de uma grande roda, está o Pináculo – uma montanha em formato de agulha que ergue-se alto no céu. Acima desse pico estreito da montanha flutua a cidade em formato de anel de Sigil, cujas estruturas miríades soa construídas no aro interior do anel. Criaturas em pé em uma das ruas de Sigil podem ver a curva da cidade sobre suas cabeças e – o mais desconcertante de tudo – o lado mais distante da cidade diretamente acima da cabeça. Chamada de a Cidade das Portas, essa movimentada metrópole planar contem incontáveis portais para outros planos e mundos.

Sigil é um paraíso do comércio. Bens, mercadorias e informação vem até aqui de todos os planos. A cidade sustenta um vivo mercado de informação sobre os planos, particularmente as palavras de comando ou itens necessários para operar portais específicos. Chaves de portal de todos os tipos são compradas e vendidas aqui.

A cidade é o domínio da inescrutável Senhora da Dor, um ser tão antigo quanto um deus e com propósitos desconhecidos até pelos sábios de sua cidade. Ela é prisioneira em Sigil? Ela é o criador caído do multiverso? Ninguém sabe. Ou se sabem, eles não contam.

Semiplanos

Os semiplanos são espaços extradimensionais que surgem por uma variedade de motivos e sustentam suas próprias leis físicas. Alguns são criados por magias. Outros existem naturalmente, como dobras da realidade desgrudadas do resto do multiverso. Teoricamente, a magia *viagem planar* pode levar viajantes para um semiplano, mas a frequência apropriada necessária para o diapasão deveria ser extremamente difícil de se adquirir. A magia *portal* é mais confiável, assumindo que o conjurador conhece o semiplano.

Um semiplano pode ser tão pequeno quanto uma única câmara ou grande o suficiente para conter um reino inteiro. Por exemplo, a magia *mansão magnifica de Mordenkainen* cria um semiplano que consiste de um salão com diversos quartos anexos, enquanto que a terra da Barovia (no cenário de Ravenloft) existe inteiramente dentro de um semiplano sob domínio de um lorde vampiro, Strahd von Zarovich. Quando um semiplano está conectado ao Plano Material ou a algum outro plano, entrar nele pode ser tão simples quanto dar um passo através de um portal ou passar por uma parede de brumas.

O Reino Distante

O Reino Distante está fora do multiverso conhecido. De fato, ele pode ser um universo inteiramente separado com suas próprias leis físicas e mágicas. Onde a energia perdida do Reino Distante vaza para outro plano, a matéria é distorcida em formatos alienígenas que desafiam a geometria e biologia compreensíveis. Aberrações como devoradores de mentes e observadores são ambos desse plano ou moldados por sua estranha influência.

As entidades que habitam o Reino Distante em si, são muito alienígenas para uma mente normal aceitar sem se deformar. Criaturas titânicas nadam através do nada e coisas indescritíveis sussurram verdades terríveis para aqueles que ousem escutar. Para os mortais, o conhecimento do Reino Distante é uma luta da mente para ultrapassar as barreiras da matéria, espaço e sanidade. Alguns bruxos agarram essa luta ao formarem pactos com entidades daqui. Qualquer um que tenha visto o Reino Distante murmura sobre olhos, tentáculos e horrores.

O Reino Distante não tem portais conhecidos, ou pelo menos nenhum que ainda esteja viável. Antigos elfos certa vez abriram um vasto portal para o Reino Distante dentro de uma montanha chamada Pico da Tempestade de Fogo, mas sua civilização implodiu em um terror sanguinário e a localização do portal – até mesmo seu mundo natal – está há muito esquecida. Portais perdidos ainda podem existir, marcados por mágica alienígena que transforma a área a sua volta.

Mundos Conhecidos do Plano Material

Os Mundos do Plano Material são infinitamente diversos. Os mundos mais vastamente conhecidos são os que tem um cenário de campanha oficial publicado para o jogo de D&D através dos anos. Se sua campanha se passa em um desses mundos, esse mundo pertence a você em sua campanha. Sua versão do mundo pode divergir amplamente da que foi impressa.

Em **Toril** (o mundo de fantasia heroica do cenário dos Reinos Esquecidos), cidades e reinos fantásticos estão em meio a restos de impérios antigos e reinos há muito esquecidos. O mundo é vasto, suas masmorras são ricas em história. Além do continente central de Faerûn, Toril inclui as regiões de Al-Qadim, Kara-Tur e Maztica.

Em **Oearth** (o mundo de espada e feitiçaria do cenário de Greyhawk), heróis como Bigby e Mordenkainen foram guiados por ganância ou ambição. No centro da região chamada Flanaess está a Cidade Livre de Greyhawk, uma cidade de larápios e arquimagos, com aventuras abundantes. Um semideus maligno, Iuz, governa um reino de pesadelo no norte, ameaçando toda a civilização.

Em **Krynn** (o mundo de fantasia épica do cenário de Dragonlance), o retorno dos deuses foi ofuscado pela ascensão da rainha dragão Takhisis e seus dragões e exércitos dracônicos, que imergiram o continente de Ansalon em guerra.

Em **Athas** (o mundo de espada e feitiçaria do cenário de Dark Sun), uma gota de água pode valer mais que uma vida humana. Os deuses abandonaram esse mundo desértico, onde poderosos reis-feiticeiros governam como tiranos e o metal é uma comodidade escarça e preciosa.

Em **Eberron** (o mundo de fantasia heroica do cenário de Eberron), uma terrível guerra terminou, dando lugar a uma guerra fria cheia de intrigas políticas. No continente de Khorvaire, a magia é banal, casas de marcas dracônicas rivalizam reinos poderosos e veículos elementais tornam viagens para cantos distantes do mundo possíveis.

Em **Aebrynis** (o mundo de fantasia heroica do cenário de Birthright), rebentos nascidos de linhagens divinas dividem o continente de Cerilia. Monarcas, bispos, mestres de guilda e grandes magos equilibram a busca do reinado contra a ameaça de abominações horrendas nascidas do sangue de um deus maligno.

Em **Mystara** (um mundo de fantasia heroica nascido das primeiras edições de jogo de D&D), diversas culturas, monstros selvagens e impérios beligerantes colidem. Além disso, o mundo é moldado através da intromissão dos Imortais – aventureiros aposentados que ascenderam a postos quase divinos.

PARTE 2

Mestre de Aventuras

Capítulo 3: Criando Aventuras

Criar aventuras é uma das maiores recompensas de ser um Mestre. É uma forma de expressar-se, criando locais fantásticos e encontros com monstros, armadilhas, enigmas e conflitos. Quando você cria uma aventura, você dita as regras. Você faz as coisas exatamente como quer.

Essencialmente, aventuras são histórias. Uma aventura compartilha muitas das características de um romance, filme e assuntos de quadrinhos ou episódio de um programa de TV. Séries de quadrinhos e séries dramáticas de TV são comparações particularmente boas, dada a forma como as aventuras individuais são limitadas em escopo, mas agrupadas para criar uma narrativa mais ampla. Se uma aventura é um assunto ou episódio único, uma campanha é a série como um todo.

Se você está criando suas próprias aventuras ou se está usando aventuras oficiais, você encontra conselhos nesse capítulo para ajudá-lo a criar uma experiência divertida e memorável para seus jogadores.

Criar uma aventura envolve mesclar cenas de exploração, interação social e combate em um todo unificado que atenda às necessidades dos jogadores e da sua campanha. Mas é mais que isso. Os elementos básicos de uma boa narrativa deveria guiar você através desse processo, assim, seus jogadores vivem a aventura como uma história e não como uma série de encontros desconexos.

Elementos de uma Grande Aventura

As melhores aventuras tem diversas coisas em comum.

Uma Ameaça Concebível

Uma aventura precisa de uma ameaça que mereça a atenção dos heróis. A ameaça pode ser um único vilão ou monstro, um vilão com lacaios, um grupo de monstros, ou uma organização maligna. Qualquer que seja sua natureza, os antagonistas deveriam ter objetivos que os heróis possam descobrir e impedir.

Contos Conhecidos com Reviravoltas Inteligentes

Pode parecer estereotípico construir uma aventura envolvendo dragões, orcs e magos insanos em torres, mas esses são bases da narrativa de fantasia. Também pode parecer corriqueiro iniciar uma aventura em uma taverna, mas essa é uma ideia que permanece verdadeira em D&D. Elementos de história familiares são bons, contanto que você e seus jogadores ocasionalmente deem uma conotação a eles. Por exemplo, a figura misteriosa que apresenta uma missão aos aventureiros em nome do rei poderia ser o rei disfarçado. O mago louco na torre poderia ser uma ilusão projetada criada por um bando de gnomos ladrões gananciosos para guardar seus espólios.

Um Foco Claro no Presente

Uma aventura fala sobre o aqui e o agora. Um pouco de história poderia ser necessário para colocar a história em movimento e os aventureiros poderiam descobrir histórias interessantes do passado ao longo da aventura. Em geral, deixe a história do mundo ser evidente na situação presente. Ao invés de lidar com o que aconteceu no passado, uma aventura deveria se focar em descrever a situação presente, o que os caras maus estão prestes a fazer e como os aventureiros se envolvem na história.

Heróis que Façam a Diferença

Uma aventura deveria permitir que as ações e decisões dos aventureiros façam a diferença. Apesar de ela poder se parecer com um romance ou episódio de TV, uma aventura precisa permitir mais de um resultado. Do contrário, os jogadores podem sentir como se estivessem sendo conduzidos – colocados em um curso que só tem um destino, não importando o quanto eles se esforçam para tentar muda-lo. Por exemplo, se o vilão principal aparecer antes do final da aventura, a aventura deveria permitir que os heróis tenham chance de derrotar esse vilão.

Algo para Todos os Tipos de Jogadores

Como esboçado na introdução do livro, os jogadores vem para a mesa de jogo com expectativas diferentes. Uma aventura precisa contar com as diferenças entre os jogadores e personagens do grupo, colocando-os na história da forma mais eficiente possível.

Como ponto de partida, pense na sua aventura em relação aos três tipos básicos de atividades em jogo: exploração, interação social e combate. Se sua aventura incluir um equilíbrio dos três, ela provavelmente agrade todos os tipos de jogadores.

Uma aventura que você crie para sua campanha caseira não precisa ter apelo para cada tipo abstrato de jogador – apenas para os jogadores que estejam sentados à sua mesa. Se você não tem nenhum jogador que goste de lutar acima de tudo, então não sinta que você precisa prover o máximo de combates para manter a aventura em andamento.

Surpresas

Procure por oportunidade de surpreender e excitar seus jogadores. Por exemplo, a exploração de um castelo em ruínas em uma colina poderia levar a descoberta de uma tumba de um dragão escondida abaixo dele. Uma caminhada por um território selvagem poderia levar a descoberta de uma torre que aparece apenas em noites de lua cheia. Os jogadores lembrarão de tais locais.

Muitas surpresas podem ser colocadas para os jogadores, mas adicionar uma reviravolta ocasional fará os jogadores ajustarem suas táticas e pensarem criativamente. Por exemplo, você poderia enfeitar um covil goblin, incluindo goblins sabotadores com barris de óleo amarrados em suas costas. Um ataque a propriedade de um vilão poderia ser complicado pela chegada inesperada de um convidado especial.

Quando estiver preparando possíveis encontros de combate, pense em grupos de monstros estranhos, como um senhor da guerra hobgoblin e sua matilha de manticoras, ou fogos-fátuos aliados com um dragão negro jovem. Faça reforços surpresas aparecerem, ou use táticas incomuns para os monstros. Arrisque em ocasionais questões falsas, enganações e reviravolta na trama para

manter os jogadores alerta, mas tente não exagerar. Às vezes, um simples encontro direto com um guarda orc será suficientemente divertido para seus jogadores.

Mapas Úteis

Uma boa aventura precisa de mapas construídos de forma inteligente. Áreas selvagens cheias de pontos de referência e outras características são melhores que vastas expansões de terreno imutável. Masmorras que tenham corredores ramificados e pontos decisivos similares dão aos jogadores a oportunidade de escolher em qual direção seus personagens deveriam ir. Apresentar aos personagens opções permite que os jogadores façam escolhas que mantém a aventura imprevisível.

Se desenhar mapas não é seu forte, a Internet é um ótimo lugar para procurar por mapas de aventura que tenham sido feitos, disponíveis de graça para uso, assim como plantas baixas de construções do mundo real e imagens que podem inspirar você a elaborar mapas. Você também pode usar programas para ajudar a montar seus mapas.

Aventuras Oficiais

Aventuras oficiais estão disponíveis para compra se você não tiver nem tempo nem a inclinação para escrever uma aventura própria, ou se você quer uma mudança de andamento. Uma aventura oficial inclui um cenário criado anteriormente com os mapas, PdMs, monstros e tesouros que você precisa para conduzi-lo. Um exemplo de aventura oficial aparece no *Conjunto para Iniciante de D&D*.

Você pode fazer ajustes em uma aventura oficial para que ela se adeque à sua campanha e atraia seus jogadores. Por exemplo, você pode substituir o vilão da aventura por um que os jogadores já tenha encontrado na sua campanha, ou adicionar ao histórico da aventura para que ela envolva os personagens dos jogadores de formas que o criador da aventura nunca poderia ter imaginado.

Uma aventura oficial não consegue prever cada ação que os personagens poderiam realizar. A coisa mais legal sobre as aventuras oficiais é que elas permitem que você foque o tempo de preparação do seu jogo em destacar os desenvolvimentos da trama na sua campanha a qual essa aventura não consegue aprimorar.

As aventuras oficiais também fornecem inspiração. Você não precisa usar uma aventura como está escrita, mas ela pode fornecer ideias ou você pode tirar uma parte dela e reaproveitar essa parte para suas necessidades. Por exemplo, você poderia usar um mapa de um templo, mas repovoa-lo com os monstros que você quiser, ou poderia usar uma sequência de perseguição como modelo para uma sequência de perseguição na sua campanha.

Estrutura de Aventura

Como toda história, uma aventura típica tem um começo, meio e fim.

Começo

Uma aventura começa com um gancho para atrair o interesse dos jogadores. Um bom gancho de aventura prende o interesse dos jogadores e fornece uma razão convincente para esses personagens se envolverem na aventura. Talvez os aventureiros tropecem em algo que eles não consigam ver, monstros ataquem eles na estrada, um assassino atente contra a vida deles, ou um dragão apareça nos portões da cidade. Ganchos de aventura como esses podem levar instantaneamente os jogadores para dentro da sua história.

O começo de uma boa aventura deveria ser excitante e focado. Você quer que os jogadores vão pra casa esperando pela próxima sessão, então, dê a eles uma visão clara de onde a história os levará, assim como algo para aguardar.

Meio

O meio de uma aventura é onde o grosso da história se desenrola. A cada novo desafio, os aventureiros fazem escolhas importantes que tem um efeito claro na conclusão da aventura.

Ao longo da aventura, os personagens poderiam desvendar segredos que revelam novos objetivos ou mudam o objetivo original. A compreensão deles sobre o que está acontecendo a sua volta poderia mudar. Talvez rumores sobre tesouro seja um truque para atrai-los para uma armadilha mortal. Talvez o assim chamado espião na corte da rainha na verdade seja uma trama inventada pela própria monarca para ganhar ainda mais poder.

Ao mesmo tempo, as aventuras funcionam para frustrar seus adversários, os quais estão tentando levar adiante seus planos nefários. Tais inimigos também poderiam trabalhar para esconder seus feitos, enganando adversários em potencial, ou confrontar os problemas diretamente, talvez tentando matar intrometidos.

Lembre-se que os personagens são os heróis da história. Nunca deixe-os se tornarem meros espectadores, observando enquanto os eventos se desenrolam a sua volta sem que eles possam influenciar.

Fim

O fim engloba o clímax – a cena ou encontro no qual a tensão criada ao longo da aventura chega ao ápice. Um clímax forte deveria levar os jogadores ao limite, com o destino dos personagens e muito mais dependendo deles. O resultado, que depende das ações e decisões dos personagens, nunca deveria ser uma conclusão precipitada.

Um fim precisa unir tudo em um arco claro. Fios da história podem ser deixados soltos, esperando para seres resolvidos em aventuras posteriores. Um pouco de negócios inacabados é uma forma fácil de transição de uma história para a seguinte.

Tipos de Aventuras

Um aventura pode ser baseada em local ou baseada em evento, como discutido nas seções a seguir.

Aventuras Baseadas em Local

Aventuras situadas em masmorras desmoronando e locais remotos da natureza são os alicerces de incontáveis campanhas. Muitas das melhores aventuras de D&D de todos os tempos são baseadas em local.

A criação de uma aventura baseada em local pode ser repartida em um número de passos. Cada passo fornece tabelas das quais você pode selecionar os elementos básicos da sua aventura. Alternativamente, role nas tabelas e veja como os resultados aleatórios inspiram você. Você pode misturar a ordem dos passos.

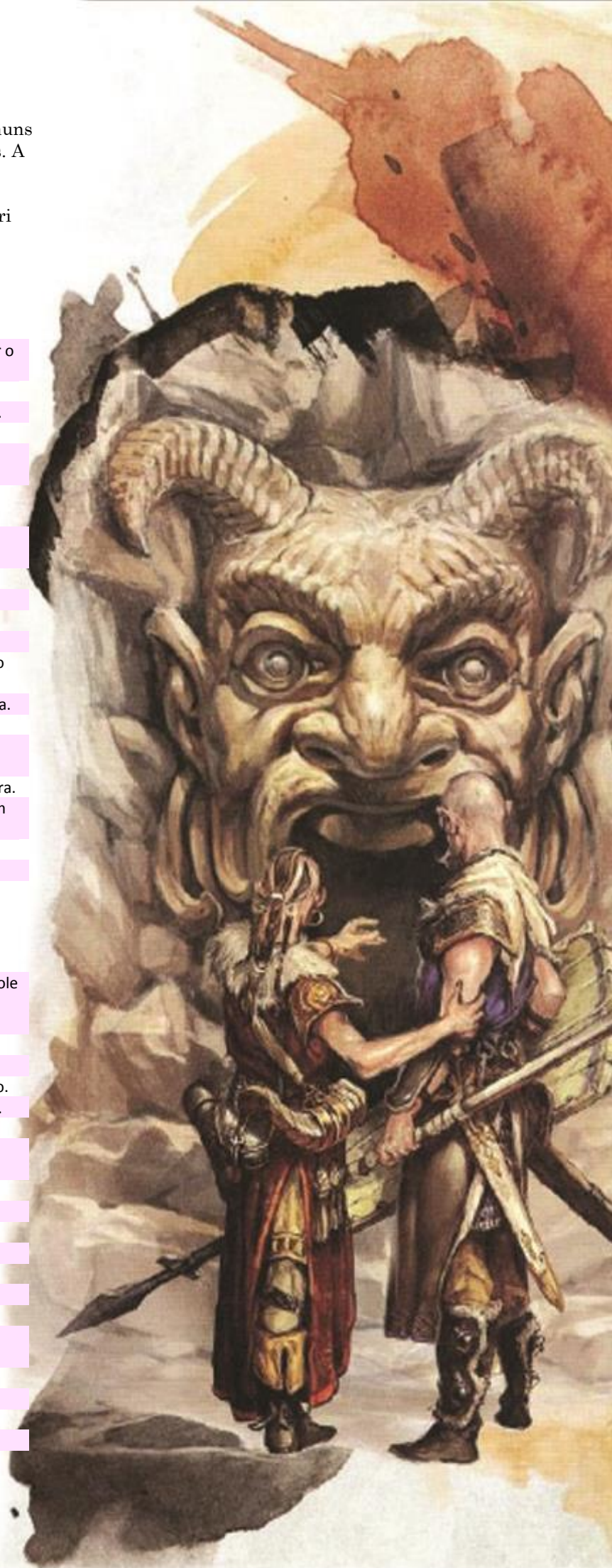
1. Identifique os Objetivos do Grupo

A tabela Objetivos na Masmorra fornece objetivos comuns que levam ou atraem os aventureiros para masmorras. A tabela de Objetivos no Ambiente Selvagem fornece inspiração similar para uma aventura focada em exploração ao ar livre. A tabela Outros Objetivos sugeri aventuras baseadas em local que não se encaixem em nenhuma das duas categorias anteriores.

Objetivos na Masmorra

d20	Objetivo
1	Para os habitantes monstruosos da masmorra de atacar o mundo da superfície.
2	Frustrar a trama de um vilão maligno.
3	Destruir uma ameaça mágica dentro de uma masmorra.
4	Adquirir tesouros.
5	Encontrar um item em particular para um propósito específico.
6	Recuperar um item roubado escondido em uma masmorra.
7	Encontrar informações necessárias para um propósito especial.
8	Resgatar um cativo.
9	Descobrir o destino de um antigo grupo de aventura.
10	Encontrar um PdM que desapareceu na área.
11	Matar um dragão ou algum outro monstro desafiador.
12	Descobrir a natureza e origem de um local ou fenômeno estranho.
13	Perseguir oponentes em fuga se abrigando na masmorra.
14	Escapar do cativeiro na masmorra.
15	Limpar uma ruína para que ela possa ser reconstruída e ocupada.
16	Descobrir porque um vilão está interessado na masmorra.
17	Vencer uma aposta ou completar um ritual de passagem ao sobreviver na masmorra por um certo tempo.
18	Negociar com um vilão na masmorra.
19	Se esconder de uma ameaça fora da masmorra.
20	Role duas vezes, ignorando resultados iguais a 20.

Objetivos no Ambiente Selvagem

d20	Objetivo
1	Localizar uma masmorra ou outro local de interesse (role na tabela Objetivos na Masmorra para descobrir o porquê.)
2	Avaliar o local de um desastre natural ou antinatural.
3	Escoltar um PdM até um destino.
4	Chegar a um destino sem ser visto pelas forças do vilão.
5	Impedir monstros de assaltarem caravanas e fazendas.
6	Estabelecer comércio com uma cidade distante.
7	Proteger uma caravana viajando para uma cidade distante.
8	Mapear um novo território.
9	Encontrar um local para estabelecer uma colônia.
10	Encontrar um recurso natural.
11	Caçar um monstro específico.
12	Voltar para casa de um local distante.
13	Obter informações sobre um eremita recluso.
14	Encontrar um objeto que se perdeu na natureza.
15	Descobrir o destino de um grupo de exploração desaparecido.
16	Perseguir inimigos em fuga.
17	Avaliar o tamanho de um exército que se aproxima.
18	Escapar do reino de um tirano.
19	Proteger um local selvagem de atacantes.
20	Role duas vezes, ignorando resultados iguais a 20.

Outros Objetivos

d12	Objetivo
1	Tomar o controle de um local fortificado como uma fortaleza, cidade ou navio.
2	Defender um local de atacantes.
3	Recuperar um objeto de dentro de um local seguro em um assentamento.
4	Recuperar um objeto de uma caravana.
5	Resgatar um objeto ou bens de uma embarcação ou caravana perdida.
6	Libertar prisioneiros de uma cadeia ou prisão.
7	Escapar de uma cadeia ou prisão.
8	Viajar com sucesso através de um percurso com obstáculos para ganhar reconhecimento ou recompensa.
9	Infiltrar-se em um local fortificado.
10	Encontrar a fonte de ocorrências estranhas em uma casa assombrada ou outro local.
11	Interferir na operação de um negócio.
12	Resgatar um personagem, monstro ou objeto de um desastre natural ou antinatural.

2. Identifique PdMs Importantes

Use as tabelas Vilões da Aventura, Aliados da Aventura e Patronos da Aventura para ajudar você a identificar esses PdMs. O capítulo 4 pode ajudá-lo a dar vida a eles.

Vilões da Aventura

d20	Vilão
1	Besta ou monstruosidade sem motivações específicas
2	Aberração propensa a corrupção ou dominação
3	Corruptor propenso a corrupção ou destruição
4	Dragão propenso a dominação ou saque
5	Gigante propenso a saquear
6–7	Morto-vivo com qualquer motivação
8	Fada com um objetivo misterioso
9–10	Humanoide cultista
11–12	Humanoide conquistador
13	Humanoide buscando vingança
14–15	Humanoide conspirador buscando governar
16	Humanoide mestre do crime
17–18	Humanoide incursor ou devastador
19	Humanoide sob uma maldição
20	Humanoide fanático desorientado

Aliados da Aventura

d12	Aliado
1	Aventureiro hábil
2	Aventureiro inexperiente
3	Camponês entusiasta
4	Soldado
5	Sacerdote
6	Sábio
7	Buscador de vingança
8	Lunático delirante
9	Celestial aliado
10	Fada aliada
11	Monstro disfarçado
12	Vilão se passando por aliado

Patronos da Aventura

d20	Patrono
1–2	Aventureiro aposentado
3–4	Governante local
5–6	Oficial militar
7–8	Oficial de templo
9–10	Sábio
11–12	Ancião respeitado
13	Divindade ou celestial
14	Pai ou outro membro da família
15	Antigo professor
16	Velho amigo
17	Fada misteriosa
18	Mercador aguerrido
19	Camponês desesperado
20	Vilão se passando por patrono

3. Concretize os Detalhes do Local

O capítulo 5 oferece sugestões para a criação e concretização de um local de aventura, incluindo tabelas que podem ajudar você a estabelecer os elementos importantes de uma masmorra, de uma área selvagem ou de um cenário urbano.

4. Encontre a Introdução Ideal

Uma aventura pode começar com um encontro de interação social no qual os aventureiros descobrem o que eles devem fazer e porquê. Ele pode começar com um ataque surpresa, ou com os aventureiros deparando-se com informações por acidente. As melhores introduções surgem naturalmente dos objetivos e ambiente da aventura. Deixe o conteúdo da tabela Introdução da Aventura inspirar você.

Introdução da Aventura

d12	Introdução
1	Enquanto estiverem viajando pela natureza, os personagens caem num buraco que se abre sob seus pés, levando-os a um local de aventura.
2	Enquanto estiverem viajando pela natureza, os personagens percebem a entrada de um local de aventura.
3	Enquanto estiverem viajando por uma estrada, os personagens são atacados por monstros que fogem para o local de aventura mais próximo.
4	Os aventureiros encontram um mapa em um cadáver. Além do mapa encontrado levar a aventura, o vilão da aventura deseja o mapa.
5	Um item mágico misterioso ou um vilão cruel teletransporte os personagens para o local de aventura.
6	Um estranho se aproxima dos personagens em uma taverna e os instiga a ir para o local de aventura.
7	Uma cidade ou vila precisa de voluntários para ir ao local de aventura.
8	Um PdM com quem os personagens se importam precisa deles para ir ao local de aventura.
9	Um PdM que os personagens devem obedecer ordena-os a ir ao local de aventura.
10	Um PdM que os personagens respeitam pede que eles vão ao local de aventura.
11	Uma noite, todos os personagens sonham com a entrada do local de aventura.
12	Um fantasma aparece e aterroriza uma vila. Pesquisas revelam que ele só pode ter o descanso eterno entrando no local de aventura.

5. Considere o Clímax Ideal

O final climático de uma aventura preenche as expectativas de tudo que está por vir. Apesar do clímax depender do sucesso ou fracasso dos personagens até o momento, a tabela Clímax da Aventura pode fornecer sugestões para ajudar você a moldar o final de sua aventura.

6. Planeje Encontros

Depois que você criou o local e história geral da aventura, é hora de planejar os encontros que constituem a aventura. Em uma aventura baseada em local, a maioria dos encontros estão ligados a locais específicos em um mapa. Para cada sala ou área selvagem no mapa de aventura, você deve descrever o que existe na área: suas características físicas, assim como qualquer encontro que exista ali. A chave da aventura transforma um simples esboço de áreas numeradas em papel quadriculado em encontros feitos para entreter e intrigar seus jogadores.

Clímax da Aventura

d12	Clímax
1	Os aventureiros enfrentam o vilão principal e um grupo de lacaios em uma batalha sangrenta para a conclusão.
2	Os aventureiros perseguem o vilão enquanto desviam de obstáculos colocados para impedi-los, levando ao confronto final dentro ou fora do refúgio do vilão.
3	As ações dos aventureiros ou do vilão resultam em um evento cataclísmico o qual os aventureiros devem escapar.
4	Os aventureiros correm até o local onde o vilão está concluindo seu plano mestre, chegando exatamente no momento que o plano está prestes a se concluir.
5	O vilão e dois ou três tenentes realizam rituais separados em um imenso salão. Os aventureiros devem impedir todos os rituais ao mesmo tempo.
6	Um aliado trai os aventureiros quando eles estão prestes a concluir seu objetivo. (Use esse clímax com cuidado e não abuse dele.)
7	Um portal se abre para outro plano de existência. As criaturas do outro lado saem, forçando os aventureiros a fechar o portal e lidarem com o vilão ao mesmo tempo.
8	Armadilhas, perigos ou objetos animados se voltam contra os aventureiros enquanto o vilão principal ataca.
9	A masmorra começa a desmoronar enquanto os aventureiros enfrentam o vilão principal, que tenta escapar em meio ao caos.
10	Uma ameaça mais poderosa que os aventureiros aparece, destrói o vilão principal e então volta suas atenções para os personagens.
11	Os aventureiros devem escolher se perseguem o vilão principal em fuga ou salvam um PdM com quem se importam ou um grupo de inocentes.
12	Os aventureiros devem descobrir a fraqueza secreta do vilão principal antes de terem esperança de derrota-lo.

Veja posteriormente neste capítulo, “Criando Encontros”, para obter orientação na construção de encontros individuais.

Aventuras Baseadas em Evento

Numa aventura baseada em evento, o foco está no que os personagens e vilões fazem e o que acontece como resultado. O motivo o qual essas coisas acontecem tem um papel secundário.

Construir uma aventura baseada em evento é mais trabalhoso que construir uma baseada em local, mas o processo pode ser simplificado seguindo-se um número de passos diretos. Diversos passos incluem tabelas das quais você pode escolher elementos de aventura ou pode rolar aleatoriamente para obter inspiração. Assim como aventuras baseadas em local, você não precisa necessariamente seguir esses passos em ordem.

1. Comece com um Vilão

Colocando sua atenção na criação do seu vilão irá valer apena mais tarde, já que o vilão exerce um papel central no avanço da história. Use a tabela Vilões da Aventura na seção anterior para começar e use as informações no capítulo 4 para ajudar a concretizar o vilão.

Por exemplo, seu vilão poderia ser uma criatura morta-viva buscando se vingar de uma aprisionamento ou injúria passada. Um aspecto interessante de um vilão morto-vivo é que essa injúria passada poderia ter ocorrido séculos atrás, inspirando vingança contra os descendentes daqueles que o prejudicaram. Imagine um vampiro aprisionado por membros de uma ordem religiosa de cavaleiros e que agora busca vingança contra os membros atuais dessa ordem.

2. Determine as Ações do Vilão

Uma vez que você tenha um vilão, é hora de determinar quais passos o vilão toma para alcançar seus objetivos. Crie um cronograma mostrando o que o vilão faz e quando, assumindo que não haja interferência dos aventureiros.

Criando baseado no exemplo anterior, você poderia decidir que o vilão vampiro assassina diversos cavaleiros. Ao passar por portas trancadas em forma gasosa, o vampiro é capaz de fazer as mortes parecerem naturais, à princípio, mas, posteriormente, torna-se claro que um assassino depravado está por trás dos assassinatos.

Se você precisa de inspiração adicional, considere algumas opções diferentes de como as ações do vilão se desenrolam ao longo da aventura.

Ações do Vilão Baseados em Eventos

d6	Tipo de Ação	d6	Tipo de Ação
1	Aumentar a corrupção	4	Grande evento
2	Crimes em série	5	Passo a passo
3	Espalhar o crime	6	Uma e pronto

Aumentar a Corrupção. Conforme o tempo passa, o poder e influência do vilão crescem, afetando mais vítimas em áreas cada vez maiores. Isso poderia tomar a forma de um exército conquistando novos territórios, um culto maligno recrutando novos membros ou uma praga se espalhando. Um pretendente ao torno poderia tentar assegurar o apoio da nobreza do reino nos dias ou semanas levando a um golpe de estado, ou um líder de guilda poderia corromper os membros do conselho da cidade ou subornar oficiais da vigília.

Crimes em Série. O vilão comete crimes, um após o outro, mas esses atos são de natureza repetitiva, ao invés de aumentarem a níveis cada vez maiores de depravação. O truque para capturar um vilão desse está em determinar o padrão por trás dos crimes. Apesar de assassinos em série ser um exemplo comum para esse tipo de vilão, seu vilão poderia ser um incendiário em série preferindo um certo tipo de construção, uma doença mágica que afeta conjuradores que conjurem uma magia específica, um ladrão que prefira um certo tipo de comerciante ou um duplo sequestrando e personificando um nobre após o outro.

Espalhar o Crime. O vilão comete atos que se tornam audaciosos e mais hediondo ao longo do tempo. Um assassino poderia começar se focando nos desamparados nos cortiços da cidade antes de realizar um massacre num mercado, aumentando o pavor e a contagem de corpos com o tempo.

Grande Evento. O plano do vilão se concretizará durante um festival, um evento astrológico, um ritual sagrado (ou profano), um casamento real, um nascimento de uma criança ou algum momento determinado similar. As atividades do vilão até esse momento estão voltadas para a preparação para esse evento.

Passo a Passo. Na busca por seu objetivo, o vilão se realiza um conjunto específico de ações em uma sequência em particular. Um mago poderia roubar os itens necessários para criar uma filactéria e se tornar um lich, ou um cultista poderia raptar os sacerdotes dos sete deuses de tendência boa e sacrifica-los. Alternativamente, o vilão poderia estar seguindo um pista para encontrar o objeto de sua vingança, matando uma vítima após a outros conforme se aproxima cada vez mais do seu alvo real.

Uma e Pronto. O vilão comete um único crime e então tenta escapar das consequências. Ao invés de um plano constante para cometer mais crimes, o objetivo do vilão está em enganar ou fugir da cena.

3. Determine os Objetivos do Grupo

Você pode usar a tabela Objetivos Baseados em Eventos para definir o objetivo do grupo. Um objetivo também pode sugerir formas pelas quais os aventureiros se envolvem nos planos do vilão e o que exatamente eles devem fazer para frustrar esses planos.

Objetivos Baseados em Eventos

d20	Objetivo
1	Levar o vilão à justiça.
2	Limpar o nome de um PdM inocente.
3	Proteger ou esconder um PdM.
4	Proteger um objeto.
5	Descobrir a natureza e objetivo de um estranho fenômeno que pode ser o trabalho do vilão.
6	Encontrar um fugitivo procurado.
7	Destronar um tirano.
8	Desvendar uma conspiração para destronar um governante.
9	Negociar a paz entre nações ou famílias feudais inimigas.
10	Garantir o auxílio de um governante ou conselho.
11	Ajudar um vilão a encontrar a redenção.
12	Negociar com o vilão.
13	Contrabandear armas para forças rebeldes.
14	Impedir um bando de contrabandistas.
15	Coletar informações sobre uma força inimiga.
16	Ganhar um torneio.
17	Determinar a identidade do vilão.
18	Localizar um item roubado.
19	Garantir que um casamento se conclua sem contratempos.
20	Role duas vezes, ignorando resultados iguais a 20.

Por exemplo, você rola um 10 na tabela, indicando que o objetivo do grupo é garantir o auxílio de um governante ou conselho. Você decide conectar isso à liderança da ordem alvo do seu vilão vampiro. Talvez um baú de joias dos líderes da ordem tenha sido roubado pelo vampiro séculos atrás e os personagens podem usar o baú como isca para capturar o vilão.

4. Identifique PdMs Importantes

Muitas aventuras baseadas em evento requerem um elenco de PdMs bem detalhados. Alguns desses PdMs se encaixam perfeitamente na categoria de aliados e patronos, mas a maioria estão mais para personagens ou criaturas cujas atitudes em relação aos aventureiros permaneça indecisa até que os aventureiros interajam com eles. (Veja o capítulo 4 para mais informações sobre a criação de PdMs.)

Os elementos da aventura que você determinou anteriormente deveriam fornecer uma ideia clara do que sustenta os personagens que você precisa criar, assim como quanto de detalhes você precisa atribuir a cada um. Os PdMs que dificilmente se envolvam em combate não precisam de estatísticas de combate completas, por exemplo, assim como apenas personagens altamente envolvidos em negociação poderiam ter ideais, vínculos e defeitos. Se for útil, role na tabela Aliados da Aventura ou Patronos da Aventura (na seção "Aventuras Baseadas em Local", anterior neste capítulo).

5. Antecipe as Reações do Vilão

Conforme os aventureiros perseguem seus objetivos e frustram os planos do vilão, como a vila corresponde? Eles partem para a violência ou enviam terríveis advertências? Eles buscam soluções simples para seus problemas ou

criam esquemas mais complicados para evitar interferências?

Veja as ações do vilão que você definiu no passo 2. Para cada surgimento dessas ações, pense em como os aventureiros provavelmente reagirão. Se eles puderem impedir uma ação ou dificultar seu sucesso, que efeito isso terá no plano geral do vilão? O que o vilão pode fazer para compensar?

Uma forma de monitorar as reações do vilão é usando um fluxograma. Este deve crescer junto do cronograma que descreve os planos do vilão, descrevendo como o vilão volta ao caminho certo após os aventureiros frustrarem seus planos. Ou o fluxograma poderia seguir separado do cronograma, mostrando as diversas ações que os aventureiros teriam e as respostas do vilão a essas ações.

6. Detalhe Locais Importantes

Já que os locais não são o foco da aventura, eles podem ser mais simples e menores que um complexo de masmorras ou uma expansão da natureza. Eles devem ser locais específicos numa cidade ou mesmo salas individuais em locais onde provavelmente aja combate ou uma exploração significante seja necessária, como a sala do trono, a sede de uma guilda, a mansão desmoronada de um vampiro ou a casa capitular de um cavaleiro.

7. Escolha uma Introdução e um Clímax

A tabela Introdução da Aventura na seção “Aventuras Baseadas em Local” fornece possibilidades divertidas para ligar os personagens aos eventos da sua aventura, incluindo sonhos, assombrações e simples pedidos de ajuda. A tabela Clímax da Aventura, na mesma seção, inclui finais de aventura que funcionam igualmente bem para aventuras baseadas em eventos.

Por exemplo, a tabela Introdução da Aventura ajuda você a decidir que um aliado dos aventureiros com quem eles se importam, precisa da ajuda deles. Talvez o PdM seja um cavaleiro que acredita que o vampiro está tentando mata-lo ou um amigo ou relacionado esperando encontrar o assassino do cavaleiro. Esse PdM traz os crimes do vampiro a atenção dos personagens.

Olhando para a tabela Clímax de Aventura, você poderia decidir que os aventureiros atraem o vampiro com o baú de joias roubado do seu covil. Como uma reviravolta, você decide que o objetivo real do vampiro é recuperar um colar entre as joias. O colar é ornado com nove gemas e com essas gemas o vampiro pode abrir um portal para os Nove Infernos. Caso o vampiro consiga, os aventureiros irão ter uma ameaça mais urgente para lidar, conforme um poderoso diabo sai do portal e honra algum pacto antigo que fez com o vampiro.

8. Planeje Encontros

Após você criar a história geral da aventura, é hora de planejar os encontros nos quais os eventos da aventura iram se basear. Em uma aventura baseada em evento, os encontros ocorrem quando o roteiro do vilão intercepta o caminho dos personagens. Você nem sempre poderá antecipar exatamente quando ou onde isso acontecerá, mas você pode criar uma lista de possíveis encontros que os aventureiros podem participar. Isso pode tomar a forma de descrições gerais das forças do vilão, detalhes dos seus tenentes e lacaios, assim como encontros ligados a locais importantes da aventura.

Veja “Criando Encontros” posteriormente nesse capítulo para mais orientação na construção de encontros individuais.

Mistérios

Um mistério é uma forma de aventura baseada em evento que geralmente se foca nos esforços dos aventureiros para resolver um crime, geralmente um roubo ou homicídio. Diferente do escritor de um romance de mistério, um Mestre nem sempre consegue prever o que os personagens irão fazer em uma aventura de mistério.

Um vilão cujas ações são “espalhar o crime”, “um e pronto” ou “crimes em série” podem inspirar você a criar uma aventura de mistério em torno dos crimes desse vilão. Similarmente, se os objetivos dos aventureiros incluírem descobrir a identidade do vilão, isso deveria ser parte de um mistério.

Para construir uma aventura de mistério, siga os passos da criação de qualquer aventura baseada em eventos. Então, considere três elementos adicionais para a aventura: a vítima, os suspeitos e as pistas.

Vítima

Pense no relacionamento da vítima com o vilão. Apesar de você poder criar um cenário forte sem tal relacionamento, parte do que torna um mistério excitante é a descoberta das ligações retorcidas entre os PdMs e como essas ligações levaram ao crime. Uma assassinato aleatório poderia ser igualmente misterioso, mas ele não tem essa ligação emocional.

Também procure por uma ligação entre a vítima e um ou mais dos aventureiros. Uma forma infalível de levar os aventureiros ao mistério – incluindo fazer deles suspeitos – é fazer da vítima alguém com quem os personagens estão familiarizados.

Suspeitos

Seu elenco de personagens deveria incluir uma variedade de outros PdMs que não cometeram o crime, mas que tinha a motivação, os meios ou a oportunidade para fazê-lo. Os suspeitos podem ser óbvios ou poderiam aparecer durante a investigação. Uma técnica frequentemente usada na ficção de detetive é criar um círculo fechado de suspeitos – um número finito de indivíduos cujas circunstâncias faz deles apenas suspeitos possíveis.

Uma dica para manter os jogadores e os aventureiros tentando adivinhar a identidade do vilão é garantir que mais de um suspeito tenha um segredo. Quando for questionado pelos aventureiros, um suspeito poderia se mostrar nervoso ou tentar mentir, independentemente de ser inocente pelo crime. Um negócio secreto, um assunto ilícito, um passado sombrio ou um vício incontrolável são defeitos que tornam os suspeitos mais interessantes que PdMs sem nada para esconder.

Pistas

As pistas apontam para a identidade do vilão. Algumas pistas são verbais, incluindo o depoimento de suspeitos e testemunhas que ajudam os aventureiros a desenvolver um panorama do que aconteceu. Outras pistas são físicas, como uma mensagem incompleta escrita no sangue da vítima, uma joia deixada para trás pelo vilão ou uma arma encontrada escondida no quarto de um suspeito.

Uma pista poderia ligar um suspeito ao crime, geralmente ao trazendo à tona a motivação, meios ou oportunidade do suspeito. Algumas pistas levam erradamente a um suspeito pelo crime, conduzindo os aventureiros para a direção errada. Eventualmente, eles devem encontrar outras provas apontando para uma direção diferente ou podem se deparar com evidências que absolvam o suspeito.

É melhor encher sua aventura com diversas pistas ao invés de poucas. Se os aventureiros desvendarem o mistério muito rapidamente, você pode ficar desapontado, mas os jogadores terão uma sensação de realização. Se o mistério for muito difícil, porém, os jogadores ficarão frustrados. Já que você tem que contar com a possibilidade dos aventureiros ignorarem algumas provas, use provas redundantes para garantir que os jogadores tenham o conhecimento necessário para pegar o vilão.

Intriga

Aventuras de intriga são aventuras baseadas em evento que se desenvolvem em torno de brigas por poder. As intrigas são comuns em cortes da nobreza, mas brigas por poder também podem acontecer facilmente em guildas de comerciantes, sindicatos do crime e hierarquias de templo.

Ao invés de eventos obscuros e tramas vis, uma aventura de intriga geralmente gira em torno de trocas de favores, a ascensão ou queda de indivíduos de poder e influência e nas doces palavras de diplomacia. Os esforços de um príncipe para ser nomeado como herdeiro do trono, a ambição de um cortesão de se tornar o braço direito da rainha e os desejos de um mercador de abrir uma tora comercial através de terras inimigas são o foco de intrigas.

Como todas as aventuras, uma aventura de intriga funciona apenas se os jogadores e seus personagens estiverem interessados no desenlace. Se ninguém se importar com quem o camerlengo do rei é ou com quem tem os direitos de exploração em florestas élficas, jogar os personagens em uma aventura centrada nessas questões será inútil. Porém, caso se tornar o camerlengo do rei signifique que os personagens podem usar soldados reais para ajuda-los a defender sua própria fortaleza nas fronteiras, os jogadores irão se aplicar no cenário.

Os aventureiros geralmente se envolvem em intrigas quando precisam de um favor de uma criatura poderosa e tem que realizar um favor em troca, ou quando as tramas de PdMs poderosos no caminho dos personagens alcançam seus objetivos. Alguns dos objetivos baseados em eventos discutidos anteriormente nessa seção acabam por intrigar os aventureiros. Por exemplo, se os aventureiros devem desvendar uma conspiração, negociar um tratado de paz ou garantir o auxílio de um governante ou conselho, você provavelmente está procurando por uma aventura de intriga.

O processo de criação de uma aventura de intriga é similar a criação de qualquer outra aventura baseada em evento, com duas diferenças principais: como lidam com os vilões e como os personagens podem ganhar influência.

Vilões

Algumas aventuras de intriga são conduzidas pelas ações de um único vilão, como um nobre tramando o assassinato de um monarca. Porém, uma aventura de intriga pode ter diversos vilões ou, até mesmo, nenhum.

Sem Vilão. Algumas aventuras de intriga envolvem a troca de favores na falta de um vilão. Para esse tipo de aventura, pule os passos 1 e 2 no processo de criação de uma aventura baseada em evento (o vilão e as ações do vilão) e vá direto para os objetivos da aventura, no passo 3. Tente imaginar o porquê dos aventureiros terem se envolvido na intriga, então gaste seu tempo criando os PdMs com quem eles irão interagir.

Diversos Vilões. Algumas aventuras de intriga caracterizam-se por um elenco completo de vilões, cada um com seus próprios objetivos, motivações e métodos. Os aventureiros podem ser levados a uma briga de uma corte cheia de nobre competindo pelo trono na sequência da morte repentina do rei ou poderiam encontrar-se negociando o fim de uma guerra mortal turfa entre guildas de ladrões. Nesse cenário, você passará um bom tempo nos passos 1 e 2, desenvolvendo cada um dos PdMs principais como vilões distintos com seus próprios roteiros.

No passo 5, você precisará desenvolver as reações de cada vilão para os contratempos em potencial que eles enfrentem durante a aventura. Porém, você não precisa se esforçar tanto para detalhar as reações de cada vilão, já que muitas irão ser similares ou ser contrárias. Sempre que os aventureiros frustrarem os planos de um vilão, isso permitirá que as tramas de outro vilão avancem, progredindo na aventura enquanto o vilão frustrado reage ou não.

Influência

A depender do cenário, você pode querer monitorar a influência do grupo em relação aos PdMs ou facções diferentes ou, até mesmo, monitorar a influência de cada personagem separadamente.

Uma forma de lidar com a influência é trata-la como inspiração. Um personagem ganha influência em certas situações apenas se você concede-la usar essa influência requer o gasto dela. Os personagens podem ganhar influência ao fazerem favores para PdMs, avançando nos objetivos de uma organização ou demonstrando seu poder e heroísmo, ao seu critério. Assim como inspiração, um personagem pode escolher gastar sua influência para ganhar vantagem em uma jogada relevante a essa influência.

Outra forma de lidar com a influência é trata-la como renome (veja o capítulo 1), permitindo que os personagens ganhem renome com a corte e com outras facções relevantes.

Eventos Fechados

Você pode basear uma aventura inteiramente em eventos fechados ou usar tais eventos para atrair o interesse dos jogadores. A tabela Eventos Fechados apresentam diversas ideias, ou você pode usa-las para se inspirar nem seus próprio eventos fechados.

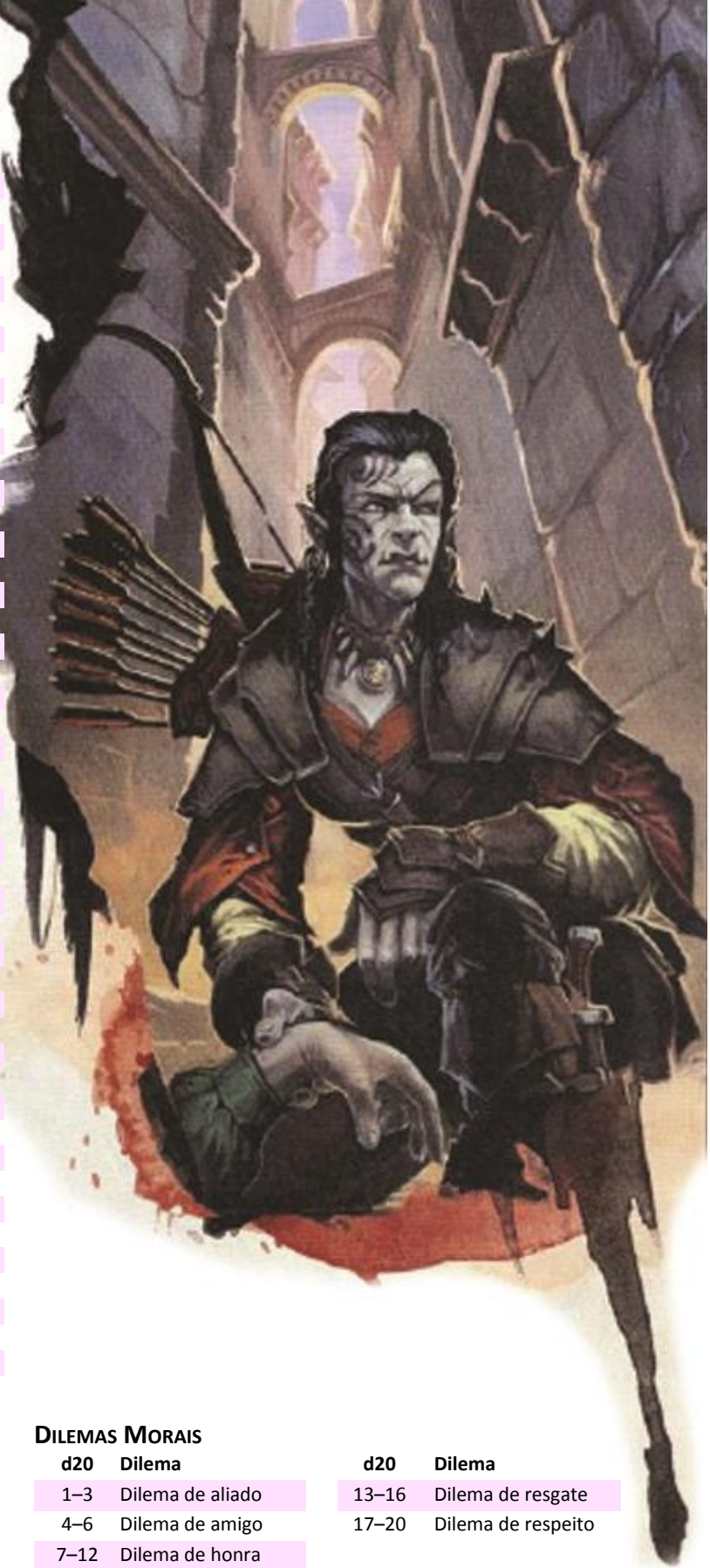
Eventos Fechados

d100	Evento
01–02	Aniversário de reinado de um monarca
03–04	Aniversário de um evento importante
05–06	Evento de arena
07–08	Chegada de uma caravana ou navio
09–10	Chegada de um circo
11–12	Chegada de um PdM importante
13–14	Chegada de uma marcha de modrons
15–16	Atuação artística
17–18	Evento de atletismo
19–20	Nascimento de uma criança
21–22	Aniversário de um PdM importante
23–24	Festival cívico
25–26	Aparição de um cometa
27–28	Comemoração de uma tragédia passada
29–30	Consagração de um novo templo
31–32	Coroação
33–34	Reunião do conselho
35–36	Equinócio ou solstício
37–38	Execução
39–40	Festival da fertilidade
41–42	Lua cheia
43–44	Funeral
45–46	Graduação de cadetes ou magos
47–48	Festival da colheita
49–50	Dia sagrado
51–52	Posse de um cavaleiro ou outro nobre
53–54	Eclipse lunar
55–58	Festival de verão
59–60	Festival de inverno
61–62	Migração de monstros
63–64	Baile do monarca
65–66	Lua nova
67–68	Ano novo
69–70	Perdão de um prisioneiro
71–72	Conjunção planar
73–74	Alinhamento planetário
75–76	Posse sacerdotal
77–78	Procissão de fantasmas
79–80	Recordação de soldados mortos em batalha
81–82	Proclamação real
83–84	Dia de audiência real
85–86	Assinatura de um tratado
87–88	Eclipse solar
89–91	Torneio
92–94	Julgamento
95–96	Insurreição violenta
97–98	Casamento ou aniversário de casamento
99–00	Concorrência de dois eventos (role duas vezes, ignorando resultados iguais a 20)

Complicações

Às vezes, uma aventura não é uma linha reta como parece ser.

Dilemas Morais

Se você deseja dar aos personagens uma crise que nenhuma quantidade de conjuração ou luta de espadas possa resolver, adicione um dilema moral à aventura. Um dilema moral é um problema de consciência no qual os aventureiros tem que fazer uma única escolha – que nunca é simples.

Dilemas Morais

d20	Dilema
1–3	Dilema de aliado
4–6	Dilema de amigo
7–12	Dilema de honra
13–16	Dilema de resgate
17–20	Dilema de respeito

Dilema de Aliado. Os aventureiros tem a melhor chance de alcançar seu objetivo com a ajuda e dois indivíduos cujas capacidades são totalmente essenciais. Porém, esses dois PdMs se odeiam e recusam-se a trabalhar juntos, mesmo se o destino do mundo estiver em jogo. Os aventureiros devem escolher o PdM que tenha mais probabilidade de os ajudar a completar o objetivo deles.

Dilema de Amigo. Um PdM, com quem um ou mais personagens se importa, faz um pedido impossível para os personagens. Talvez um interesse amoroso obrigaria um personagem a abandonar uma missão perigosa. Um amigo estimado poderia pedir aos personagens para poupar a vida do vilão, para provar que eles são melhores que o vilão. Um PdM fraco poderia implorar por uma chance de conseguir o favor dos personagens ao empreender uma perigosa, porém, essencial missão.

Dilema de Honra. Um personagem é forçado a escolher entre a vitória e um juramento pessoal ou código de honra. Um paladino que efetuou o Juramento de Devoção poderia perceber que o caminho mais claro para o sucesso está na enganação e subterfúgio. Um clérigo leal poderia ser tentado a desobedecer as ordens da sua crença. Se você apresentar esse dilema, tenha certeza de fornecer uma oportunidade para um personagem se redimir pela violação do seu juramento.

Dilema de Resgate. Os aventureiros devem escolher entre capturar ou ferir o vilão e salvar vidas inocentes. Por exemplo, os aventureiros poderiam descobrir que o vilão está acampado próximo, mas também descobririam que outra parte das forças do vilão estão prestes a marchar em direção a vila para queima por inteira. Os personagens deve escolher entre derrotar o vilão ou proteger os camponeses inocentes, dos quais alguns devem ser amigos ou membros da família.

Dilema de Respeito. Dois aliados importantes dão direções ou conselhos conflitantes aos aventureiros. Talvez o sumo sacerdote aconselhe os personagens a negociar a paz com os elfos militaristas na floresta próxima, enquanto que o guerreiro veterano incita-os a provar sua força em um decisivo ataque inicial. Os aventureiros não podem tomar ambos os cursos e qualquer dos aliados que eles escolham, o outro perderá seu respeito por eles e pode não ajuda-los mais.

Reviravoltas

Uma reviravolta pode complicar uma história e tornar mais difícil para os personagens completarem seus objetivos.

Reviravoltas

d10	Reviravolta
1	Os aventureiros estão correndo contra outras criaturas com o mesmo objetivo ou objetivo oposto.
2	Os aventureiros tornam-se responsáveis pela segurança de um PdM não-combatente.
3	Os aventureiros são proibidos de matar o vilão, mas o vilão não terá remorso de mata-los.
4	Os aventureiros tem um tempo limite.
5	Os aventureiros receberam informações falsas ou estranhas.
6	Concluir o objetivo de uma aventura completa uma profecia ou impede o cumprimento de uma profecia.
7	Os aventureiros tem dois objetivos diferentes, mas só podem completar um.
8	Completar o objetivo secretamente ajuda o vilão.
9	Os aventureiros devem cooperar com um inimigo conhecido para alcançar o objetivo.
10	Os aventureiros estão sob compulsão mágica (como pela magia *missão*) para completar seu objetivo.

Missões Secundárias

Você também pode adicionar uma ou mais missões secundárias a sua aventura, desviando os personagens do caminho da história principal definida por local ou eventos. Missões secundarias são periféricas ao objetivo principal dos personagens, mas completar uma missão secundária com êxito pode conferir um benefício em relação à completar o objetivo principal.

Missões Secundárias

d8	Missão Secundária
1	Encontrar um item específico que dizem estar na área.
2	Recuperar um item roubado em posse do vilão.
3	Receber uma informação de um PdM na área.
4	Resgatar um cativo.
5	Descobrir o destino de um PdM desaparecido.
6	Matar um monstro específico.
7	Descobrir a natureza e origem de um estranho fenômeno na área.
8	Garantir auxílio de um personagem ou criatura na área.

Criando Encontros

Encontros são as cenas individuais em uma história mais ampla de sua aventura.

Em primeiro lugar, um encontro deveria ser divertido para os jogadores. Segundo, ele não deveria ser um fardo para você conduzir. Além disso, um encontro bem bolado geralmente tem um objetivo claro, assim como uma ligação com a história global de sua campanha, com base nos encontros que o precedem enquanto encobre os encontros que ainda estão por vir.

Um encontro tem um de três possíveis resultados: os personagens são bem sucedidos, os personagens obtém sucesso parcial ou os personagens fracassam. Os encontros precisam contar com essas três possibilidades e o resultado precisa ter consequências para que os jogadores sintam que seus sucessos e fracassos importam.

Objetivos dos Personagens

Quando os jogadores não sabem o que eles devem fazer em um determinado encontro, expectativa e entusiasmo podem rapidamente virar tédio e frustração. Um objetivo claro alivia o risco dos jogadores perderem o interesse.

Por exemplo, se a aventura geral da sua aventura envolve uma missão para entregar uma relíquia inestimável a um templo remoto, cada encontro ao longo do caminho será uma oportunidade de introduzir um pequeno objetivo que leva a missão adiante. Os encontros durante a viagem podem levar os aventureiros a serem cercados por inimigos determinados a roubar a relíquia, ou por monstros que estejam ameaçando constantemente o monastério.

Alguns jogadores criam seus próprio objetivos, que devem ser esperados e encorajados. Ela é, no fim das contas, uma campanha tanto dos jogadores quanto sua. Por exemplo, um personagem poderia tentar subornar inimigos ao invés de lutar com eles, ou perseguir um inimigo em fuga para ver para onde ele vai. Os jogadores que ignoram objetivos terão de lidar com as consequências, que é outra faceta importante na criação do encontro.

Exemplos de Objetivos

Os objetivos a seguir podem ser usados como bases para encontros. Apesar desses objetivos se focarem em um único encontro durante uma aventura, usar o mesmo objetivo em diversos encontros permite que você combine esses encontros em um obstáculo ou problema maior que os aventureiros devem sobrepujar.

Fazer a Paz. Os personagens devem convencer dois grupos (ou seus líderes) opostos a terminar um conflito em que estão envolvidos. Como uma complicação, os personagens poderiam ter inimigos em um ou ambos os lados opostos, ou algum outro grupo ou indivíduo poderia estar instigando o conflito para alcançar seus próprios objetivos.

Proteger um PdM ou Objetivo. Os personagens devem agir como guarda-costas ou proteger algum objeto em sua custódia. Como uma complicação, o PdM sob proteção do grupo poderia estar amaldiçoado, doente, sofrendo de ataques de pânico, ser muito novo ou muito velho para lutar, ou apto a arriscar as vidas dos aventureiros através de decisões dúbias. O objeto que os aventureiros juraram proteger pode ser consciente, amaldiçoado ou difícil de transportar.

Recuperar um Objeto. Os aventureiros devem adquirir a posse de um objeto específico na área do encontro, de preferência após o combate terminar. Como uma complicação, os inimigos podem desejar o objeto tanto quanto os aventureiros, forçando ambos os grupos a lutar por ele.

Passar pelo Perigo. Os aventureiros devem passar através de uma área perigosa. Esse objetivo é similar a recuperar um objeto, considerando que alcançar a saída é uma prioridade maior que matar os oponentes na área. Um limite de tempo adiciona uma complicação, assim como um ponto de decisão que poderia extraviar os personagens. Outras complicações incluem armadilhas, perigos e monstros.

Infiltrar-se. Os aventureiros precisam atravessar a área do encontro sem que seus inimigos percebam a presença deles. Complicações podem ocorrer se eles forem detectados.

Impedir um Ritual. As tramas de líderes de um culto maligno, bruxos malévolos e corruptores poderosos frequentemente envolvem rituais que dessem ser impedidos. Personagens engajados em impedir um ritual devem, geralmente, abrir caminho através de lacaios malignos antes de tentar interromper a poderosa mágica do ritual. Como uma complicação, o ritual poderia estar próximo de se concluir quando os personagens chegarem, impondo um limite de tempo. Dependendo do ritual, sua realização pode ter consequências imediatas também.

Derrubar um Único Alvo. O vilão está cercado por lacaios poderoso o suficiente para matar os aventureiros. Os personagens podem fugir e esperar para confrontar o vilão outro dia ou eles podem tentar abrir caminho através dos lacaios para derrubar seu alvo. Como uma complicação, os lacaios podem ser criaturas inocentes sob controle do vilão. Matar o vilão significa acabar com esse controle, mas os aventureiros devem suportar os ataques dos lacaios antes de conseguirem fazer isso.

Criando um Encontro de Combate

Quando estiver criando um encontro de combate, deixe sua imaginação livre e construa algo que seu jogadores irão gostar. Quando tiver os detalhes definidos, use essa seção para ajustar a dificuldade do encontro.

Dificuldade do Encontro de Combate

Existem quatro categorias de dificuldade de encontro.

Fácil. Um encontro fácil não custa nada dos recursos dos personagens ou coloca-os em risco sério. Eles podem perder alguns pontos de vida, mas a vitória é praticamente garantida.

Média. Um encontro médio geralmente tem um ou dois momentos assustadores para os jogadores, mas os personagens deveriam se sair vitoriosos sem casualidades. Um ou mais deles podem precisar usar recursos de cura.

Difícil. Um encontro difícil poderia ir mal para os aventureiros. Personagens mais fracos podem cair no combate e existe uma pequena possibilidade que um ou mais deles morram.

Mortal. Um encontro mortal poderia ser fatal para um ou mais personagens dos jogadores. Sobreviver frequentemente requer boas táticas e pensamento rápido, e o grupo tem chance de ser derrotado.

Limites de XP por Nível de Personagem

Nível de Personagem	Dificuldade do Encontro			
	Fácil	Média	Difícil	Mortal
1°	25	50	75	100
2°	50	100	150	200
3°	75	150	225	400
4°	125	250	375	500
5°	250	500	750	1.100
6°	300	600	900	1.400
7°	350	750	1.100	1.700
8°	450	900	1.400	2.100
9°	550	1.100	1.600	2.400
10°	600	1.200	1.900	2.800
11°	800	1.500	2.400	3.600
12°	1.000	2.000	3.000	4.500
13°	1.100	2.200	3.400	5.100
14°	1.250	2.500	3.800	5.700
15°	1.400	2.800	4.300	6.500
16°	1.600	3.200	4.800	7.200
17°	2.000	3.900	5.900	8.800
18°	2.100	4.200	6.300	9.500
19°	2.400	4.900	7.300	10.900
20°	2.800	5.700	8.500	12.700

Nível de Desafio

Quando juntar um encontro ou aventura, especialmente em níveis baixos, seja cauteloso quando usar monstros cujo nível de desafio seja maior que o nível médio do grupo. Tal criatura pode causar dano suficiente em uma única ação para derrubar aventureiros de nível baixo. Por exemplo, um ogro tem nível de desafio 2, mas ele pode matar um mago de 1° nível com um único golpe.

Além disso, alguns monstros tem características que podem ser difíceis ou impossíveis para personagens de nível baixo superar. Por exemplo, um rakshasa tem nível de desafio 13 e é imune a magias de 6° nível ou inferiores. Conjuradores de 12° nível ou inferior não possuem magias superiores ao 6° nível, o que significa que eles não serão capazes de afetar o rakshasa com sua mágica, colocando os aventureiros em séria desvantagem. Tal encontro seria significativamente mais difícil para o grupo que o nível de desafio do monstro poderia sugerir.

Avaliando a Dificuldade do Encontro

Use o método a seguir para medir a dificuldade de qualquer encontro de combate.

1. Determine os Limites de XP. Primeiro, determine os limites de pontos de experiência (XP) para cada personagem no grupo. A tabela Limites de XP por Nível de Personagem acima tem quatro limites de XP para cada nível de personagem, uma para cada categoria de dificuldade de encontro. Use o nível do personagem para determinar os limites de XP dele. Repita esse processo para cada personagem do grupo.

2. Determine o Limite de XP do Grupo. Para cada categoria de dificuldade de encontro, adicione os limites de XP do personagem. Isso determinar o limite de XP do grupo. Você acabará com quatro totais, um para cada categoria de dificuldade de encontro.

Por exemplo, se seu grupo inclui três personagens de 3° nível e um personagem de 2° nível, o limite totalizado de XP do grupo seria o seguinte:

Fácil: 275 XP (75 + 75 + 75 + 50)
Média: 550 XP (150 + 150 + 150 + 100)
Difícil: 875 XP (225 + 225 + 225 + 150)
Mortal: 1.400 XP (400 + 400 + 400 + 200)

Anote os totais, pois você pode usar esses valores para cada encontro na sua aventura.

3. Total de XP dos Monstros. Adicione o XP de todos os monstros no encontro. Cada monstro tem um valor de XP em seu bloco de estatísticas.

4. Modifique o Total de XP por Diversos Monstros. Se o encontro incluir mais de um monstro, aplique um multiplicador ao total de XP dos monstros. Quanto mais monstros tiver, mais jogadas de ataque você faz contra os personagens em cada rodada e mais perigoso o encontro se torna. Para mensurar corretamente a dificuldade de um encontro, multiplique o total de XP de todos os monstros no encontro pelo valor dado na tabela Multiplicadores de Encontro.

Por exemplo, se um encontro incluir quatro monstros valendo um total de 500 XP, você deveria multiplicar o total de XP dos monstros por 2, chegando a um valor ajustado de 1.000 XP. Esse valor ajustado *não* é o que os monstros valem em termos de XP; o único propósito do valor ajustado é ajudar você a definir precisamente a dificuldade do encontro.

Quando estiver fazendo esse cálculo, não considere qualquer monstros cujo nível de desafio seja significativamente inferior ao nível de desafio médio dos outros monstros no grupo, a não ser que você considere que o monstros mais fraco contribuiu significativamente para a dificuldade do encontro.

Multiplicadores de Encontro

Número de Monstros	Multiplicador	Número de Monstros	Multiplicador
1	X 1	7–10	X 2,5
2	X 1,5	11–14	X 3
3–6	X 2	15 ou mais	X 4

5. Compare o XP. Compare o valor de XP ajustado do monstro com os limites de XP do grupo. O limite mais próximo que seja inferior ao valor de XP ajustado dos monstros determina a dificuldade do encontro.

Por exemplo, um encontro com um bugbear e três hobgoblins tem um valor de XP ajustado de 1.000, tornando esse encontro difícil para um grupo de três personagens de 3° nível e um personagem de 2° nível (que tem um limite de encontro difícil de 825 XP e um limite de encontro mortal de 1.400 XP).

Tamanho do Grupo

As orientações anteriores assumem que você tem um grupo consistindo de três a cinco aventureiros.

Se o grupo tiver menos de três personagens, aplique o próximo multiplicador mais alto na tabela Multiplicadores de Encontro. Por exemplo, aplique um multiplicador de 1,5 quando os personagens lutarem com um único monstro e um multiplicador de 5 para grupos de quinze monstros ou mais.

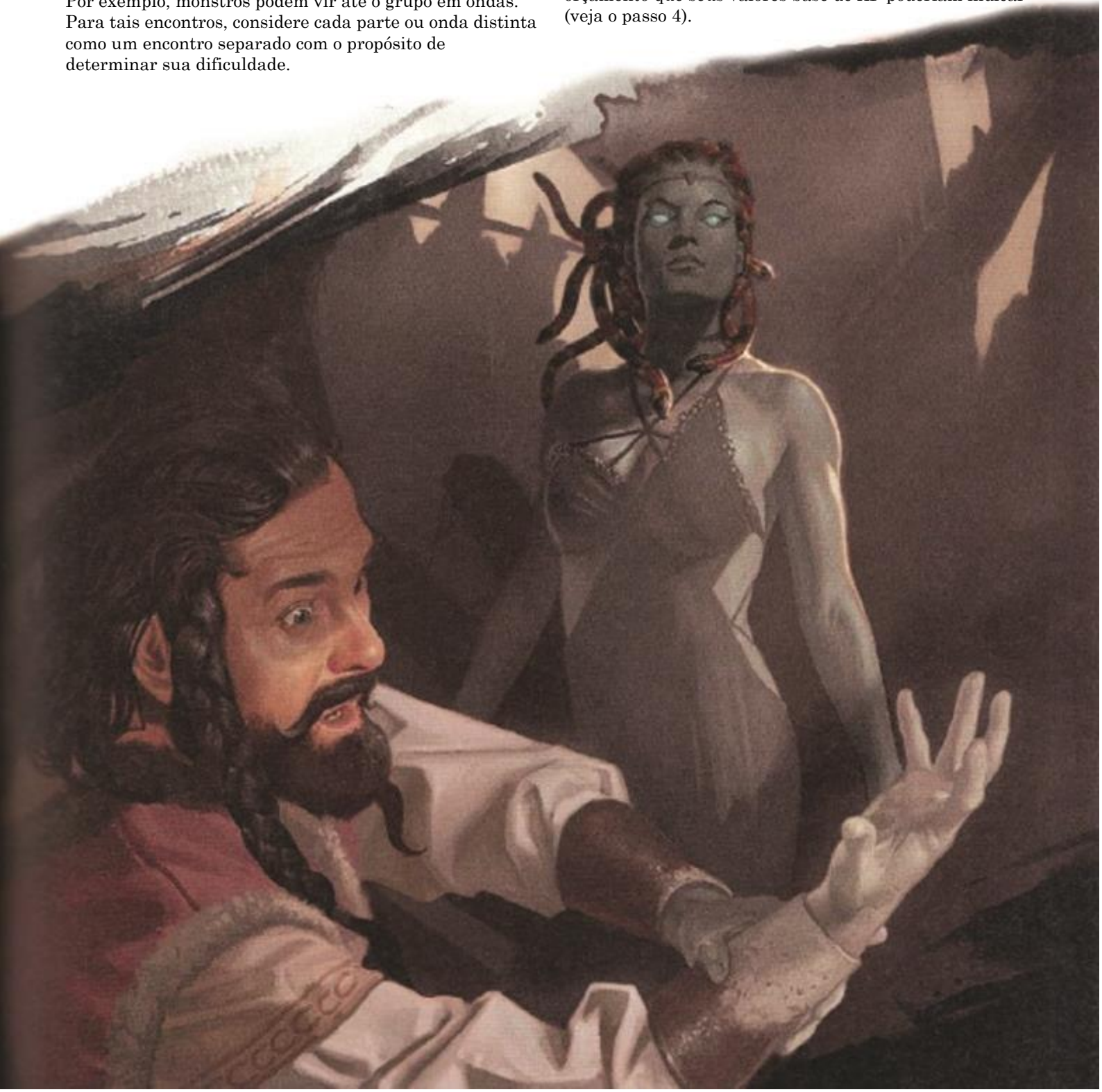
Se o grupo tiver seis ou mais personagens, use o próximo multiplicador mais baixo na tabela Multiplicadores de Encontro. Use um multiplicador de 0,5 para um único monstro.

Encontros Fracionados

Às vezes, um encontro se caracteriza por diversos inimigos que o grupo não enfrenta todos ao mesmo tempo. Por exemplo, monstros podem vir até o grupo em ondas. Para tais encontros, considere cada parte ou onda distinta como um encontro separado com o propósito de determinar sua dificuldade.

Uma grupo não se beneficia de um descanso curto entre partes de um encontro concatenado, assim, eles não seriam capazes de gastar Dados de Vida para recuperar pontos de vida ou recuperar qualquer habilidade que requeira um descanso curto para ser recuperada. Como uma regra, se o valor de XP ajustado para os monstros em um encontro concatenado for maior que um terço do total de XP esperado para o grupo para o dia de aventura (veja "O Dia de Aventura" abaixo), o encontro será muito mais difícil que a soma de suas partes.

Construindo Encontros em um Orçamento

Você pode construir um encontro se souber a dificuldade desejada. Os limites de XP do grupo dão a você um orçamento de XP que você pode gastar em monstros para criar encontros fáceis, médios, difíceis ou mortais. Apenas lembre-se que grupos de monstros consomem mais desse orçamento que seus valores base de XP poderiam indicar (veja o passo 4).

Por exemplo, usando o grupo do passo 2, você pode construir um encontro médio garantindo que o valor de XP ajustado dos monstros seja pelo menos 550 XP (o limite do grupo para um encontro médio) e não mais que 825 XP (o limite do grupo para um encontro difícil). Um único monstro de nível de desafio 3 (como uma manticora ou urso-coruja) valeria 700 XP, então, é uma possibilidade. Se você deseja um par de monstros, cada um irá contar como 1,5 vezes seu valor base de XP. Um par de lobos atrozes (valendo 200 XP cada) tem um valor de XP ajustado de 600, fazendo deles um encontro médio para o grupo também.

Para ajudá-lo nessa abordagem, o apêndice B apresenta uma lista de todos os monstros do *Manual dos Monstros* organizados por nível de desafio.

O Dia de Aventura

Considerando condições típicas de aventura e sorte padrão, a maioria dos grupos de aventura podem lidar com aproximadamente seis a oito encontros médios ou difíceis em um dia. Se a aventura tiver mais encontros fáceis, os aventureiros podem passar por mais. Se ele tiver mais encontros mortais, eles podem lidar com menos.

Da mesma forma que você calcula a dificuldade de um encontro, você pode usar os valores de XP dos monstros e outros oponentes em uma aventura como parâmetros do quão longe o grupo tem possibilidade de progredir.

Para cada personagem no grupo, use a tabela XP por Dia de Aventura para estimar quanto XP espera-se que esse personagem ganhe em um dia. Junte os valores de todos os membros do grupo para ter um total para o dia de aventura do grupo. Isso fornece uma estimativa aproximada do valor de XP ajustado para encontros com que o grupo pode lidar antes dos personagens precisarem realizar um descanso longo.

XP por Dia de Aventura

Nível	Ajuste de XP por Dia por Personagem	Nível	Ajuste de XP por Dia por Personagem
1°	300	11°	10.500
2°	600	12°	11.500
3°	1.200	13°	13.500
4°	1.700	14°	15.000
5°	3.500	15°	18.000
6°	4.000	16°	20.000
7°	5.000	17°	25.000
8°	6.000	18°	27.000
9°	7.500	19°	30.000
10°	9.000	20°	40.000

Descansos Curtos

Em geral, ao longo de um dia de aventura completo, o grupo provavelmente precise realizar dois descansos curtos, entre um terço e dois terços do caminho ao logo do dia.

Modificando a Dificuldade do Encontro

Um encontro pode ser facilitado ou dificultado baseado na escolha do local e da situação.

Aumente a dificuldade do encontro em um passo (de fácil para média, por exemplo) se os personagens tiverem uma desvantagem que seus inimigos não tenham. Reduza a dificuldade em um passo se os personagens tiverem um

benefício que seus inimigos não tenham. Qualquer benefício ou desvantagem adicional empurra o encontro um passo na direção apropriada. Se os personagens tiverem tanto um benefício quanto uma desvantagem, ambos se cancela.

Desvantagens situacionais incluem o seguinte:

- Todo o grupo está surpreso e o inimigo não.
- O inimigo tem cobertura e o grupo não.
- Os personagens não conseguem ver o inimigo.
- Os personagens estão sofrendo dano a cada rodada de algum efeito de ambiente ou forte mágica e o inimigo não.
- Os personagens estão pendurados numa corda, no meio de uma escalada de um muro ou penhasco enorme, presos ao chão ou, de alguma outra forma, em uma situação que impeça a mobilidade deles bastante ou incapazes de se proteger apropriadamente.

Benefícios situacionais são similares às desvantagens, exceto por beneficiarem os personagens ao invés dos inimigos.

Encontros de Combate Divertidos

As seguintes características podem adicionar mais divertimento e suspense a um encontro de combate:

- Características de terreno que impõem riscos inerentes tanto para os personagens quanto para seus inimigos, como uma ponte de corda desgastada e um poço de lodo esverdeado.
- Características de terreno que forneçam uma mudança de elevação, como fossos, pilhas de caixotes vazios, cantoneiras e varandas.
- Características tanto que inspirem quanto que forcem os personagens e seus inimigos a se movimentar, como lustres, barris de pólvora e óleo e armadilhas de lâminas giratórias.
- Inimigos em locais difíceis de alcançar ou em posições defensivas, fazendo com que personagens que normalmente ataquem à distância sejam forçados a se mover pelo campo de batalha.
- Tipos diferentes de monstros trabalhando juntos.

Encontros Aleatórios

Conforme os personagens exploram uma área selvagem ou complexo de masmorras, eles são levados a encontrar o inesperado. Encontros aleatórios são uma forma de entregar o inesperado. Eles geralmente são apresentados na forma de uma tabela. Quando um encontro aleatório ocorre, você rola um dado e consulta a tabela para determinar o que o grupo encontra.

Alguns jogadores e Mestres consideram encontros aleatórios em uma aventura como uma perda de tempo, mesmo assim, encontros aleatórios bem feitos podem servir para uma variedade de propósitos úteis:

- **Criar urgência**. Os aventureiros não costumam perder tempo se a ameaça de encontros aleatórios pairar sobre suas cabeças. Esperar evitar monstros errantes cria um forte incentivo para procurar um local seguro para descansar. (Rolar dados atrás da barreira do Mestre pode alcançar esse objetivo mesmo sem um encontro real.)
- **Estabelecer uma atmosfera**. A aparição de criaturas ligadas tematicamente como encontros aleatórios ajuda a criar um tom e atmosfera consistentes para uma aventura. Por exemplo, uma tabela de encontro cheia de morcegos, aparições, aranhas gigantes e zumbis cria uma sensação de horror e diz aos aventureiros para se prepararem para batalhar com criaturas da noite ainda mais poderosas.
- **Drenar os recursos dos personagens**. Encontros aleatórios podem drenar os pontos de vida e espaços de magia do grupo, deixando os aventureiros se sentindo enfraquecidos e vulneráveis. Isso cria tensão, conforme os jogadores são forçados a tomar decisões baseado no fato de seus personagens não estarem com sua força total.
- **Fornecer auxílio**. Alguns encontros aleatórios podem beneficiar os personagens ao invés de atrapalha-los ou feri-los. Criaturas ou PdMs prestativos podem fornecer aos aventureiros informações úteis ou auxílio quando eles mais precisem.
- **Adicionar interesse**. Encontros aleatórios podem revelar detalhes sobre o mundo. Eles podem antever perigos e conceder dicas que irão ajudar os aventureiros a se preparar para os encontros vindouros.
- **Reforçar a temática da campanha**. Encontros aleatórios podem lembrar os jogadores dos temas principais da campanha. Por exemplo, se sua campanha se caracteriza por uma guerra constante entre duas nações, você pode criar tabelas de encontros aleatórios para reforçar a natureza sempre presente deste conflito. Em território amigável, suas tabelas podem incluir tropas esfarrapadas retornando de batalha, refugiados fugindo de forças invasoras, caravanas fortemente protegidas cheias de armas e mensageiros solitários montados cavalgando para as linhas de frente. Enquanto os personagens estiverem em território hostil, a tabela pode incluir campos de batalha repletos de recém-mortos, exércitos de humanoides malignos marchando e forcas improvisadas com corpos pendurados de desertores que tentaram fugir do conflito.

Encontros aleatórios nunca deveriam ser entediantes para você e para seus jogadores. Você não quer que os jogadores sintam como se não estivessem fazendo progresso porque outro encontro aleatório impede o progresso deles sempre que eles tentam seguir a diante. Da mesma forma, você não quer perder tempo distraído com encontros aleatórios que não adicionam nada à narrativa da aventura ou que interfiram com o ritmo geral que você está tentando impor.

Nem todo Mestre gosta de usar encontros aleatórios. Você pode achar que eles distraem seu jogo ou estão, de alguma forma, dando mais trabalho que você deseja. Se encontros aleatórios não funcionam pra você, não use-os.

Desencadeando Encontros Aleatórios

Por você querer encontros aleatórios com o intento de construir a narrativa de uma sessão de jogo, não concorra com isso, você deveria escolher a colocação desses encontros cuidadosamente. Pense num encontro aleatório sobre quaisquer das circunstancias a seguir:

- Os jogadores estão perdendo o foco e atrasando o jogo.
- Os personagens param para um descanso curto ou longo.
- Os personagens estão empreendendo uma jornada longa e monótona.
- Os personagens chamam a atenção quando eles deveriam passar despercebidos.

Verificação de Encontros Aleatórios

Você decide quando um encontro aleatório acontece ou você rola. Considere fazer uma verificação para um encontro aleatório uma vez a cada hora, uma vez entre 4 e 8 horas, ou uma vez por dia e uma vez durante um descanso longo – o que quer que faça mais sentido baseado em quão ativa é a área.

Se você rolar, faça isso com um d20. Se o resultado for 18 ou maior, um encontro aleatório ocorre. Então, você rola na tabela apropriada de encontro aleatório para determinar o que os aventureiros encontram, role novamente caso o resultado do dado não fizer sentido com as circunstâncias dadas.

Tabelas de encontros aleatórios podem ser fornecidas como parte da aventura que você está conduzindo ou você pode usar a informação neste capítulo para construir a sua. Criar suas próprias tabelas é a melhor forma de reforçar a temática e tom da sua campanha base.

Nem todo encontro com outra criatura conta como um encontro aleatório. Tabelas de encontro geralmente não incluem coelhos saltitando pela mata, ratos inofensivos correndo por salões de masmorras ou cidadãos comuns andando pelas ruas de uma cidade. As tabelas de encontro aleatório apresentam obstáculos e eventos que progridem a trama, encobrem elementos ou temas importantes da aventura e garantem distrações divertidas.

Criando Tabelas de Encontro Aleatório

Crie suas tabelas de encontro aleatório de forma direta. Determine que tipo de encontros podem ocorrer em uma determinada área de masmorra, defina a probabilidade de um encontro em particular ocorrer, então organize os resultados. Um "encontro", nesse caso, poderia ser um único monstros ou PdM, um grupo de monstros ou PdMs, um evento aleatório (como um tremor de terra ou um desfile) ou uma descoberta aleatória (como um corpo carbonizado ou uma mensagem rabiscada em uma parede).

Montando Seus Encontros. Quando você tiver estabelecido um local onde as aventuras provavelmente aconteçam, seja numa área selvagem ou num complexo de masmorra, faça uma lista de criaturas que podem ser encontradas vagando por ai. Se você não tiver certeza de que tipo de criaturas incluir, o apêndice B possui listas de monstros organizadas por tipo de terreno.

Para uma floresta silvestre, você deveria criar uma tabela contendo centauros, dragões-fada, pixies, sprites, dríades, sátiros, cães teleportadores, alces, ursos-coruja, entes, corujas gigantes e um unicórnio. Se elfos habitarem a floresta, a tabela também deveria incluir elfos druidas e elfos batedores. Talvez gnolls estejam ameaçando a floresta, então, adicionar gnolls e hienas a tabela poderia ser uma surpresa divertida para os jogadores. Outra surpresa divertida poderia ser um predador errante, como uma pantera deslocadora que gosta de caçar cães teleportadores. A tabela também poderia conter alguns encontros aleatórios de natureza menos monstruosa, como um bosque de árvores queimadas (obra dos gnolls), uma estátua élfica coberta por vinhas e uma planta com frutos brilhantes que deixam as criaturas invisíveis quando ingeridos.

Quando estiver escolhendo monstros de uma tabela de encontro aleatório, tente imaginar porque os monstros deveriam ser encontrados fora de seus covis. O que cada monstro faz? Ele está patrulhando? Caçando comida? Procurando alguma coisa? Também considere se uma criatura está se movendo furtivamente enquanto viaja pela área.

Assim como em encontros planejados, encontros aleatórios são mais interessantes quando eles acontecem em locais memoráveis. Ao ar livre os aventureiros poderiam estar cruzando uma clareira na floresta quando encontram um unicórnio ou são levados para uma seção densa da floresta quando eles se deparam com um ninho de aranhas. Atravessando um deserto, os personagens poderiam descobrir um oásis assombrado por inumanos ou uma pico rochoso onde um dragão azul costuma pousar.

Probabilidades. Uma tabela de encontro aleatório pode ser criada de diversas formas, indo de simples (role 1d6 para um de seis possíveis encontros) a complicadas (role um dado de porcentagem, modificado pelo momento do dia e cruze o número modificado com o nível da masmorra). O exemplo de tabela de encontro apresentado aqui usa uma variação de 2 a 20 (total de dezenove possibilidades), geradas usando 1d12 + 1d8. A curva de probabilidade garante que os encontros que aparecem no médio da tabela tenham maior probabilidade de ocorrer que encontros colocados no começo ou no fim da tabela. Uma rolagem de 2 ou 20 é rara (cerca de 1 por cento de chance cada), enquanto que cada uma das rolagens entre 9 e 13 ocorrem um pouco mais de 8 por cento das vezes.

A tabela de Encontros Numa Floresta Silvestre é um exemplo de tabela de encontro aleatório que implementa a ideia mencionada acima. Os nomes de criaturas **em negrito** referem-se aos blocos de estatísticas que aparecem no *Manual dos Monstros*.

Desafio de Encontro Aleatório

Encontros aleatórios não precisam ser desafios com nível apropriado para os aventureiros, mas é considerado uma péssima forma de chacinar um grupo usar um encontro aleatório, já que a maioria dos jogadores consideram esse final bem insatisfatório.

Nem todos os encontros aleatórios com monstros precisam ser resolvidos através de combate. Um grupo de aventureiros de 1° nível poderia ter um encontro aleatório com um dragão jovem sobrevoando na floresta nas copas das árvores em busca de uma refeição rápida, mas os personagens deveriam ter a opção de se esconder ou barganhar por suas vidas, caso o dragão os veja. Similarmente, o grupo poderia encontrar um gigante de pedra vagando pelas colinas, mas ele poderia não ter qualquer interesse em ferir ninguém. De fato, ele deveria evitar o grupo devido a sua natureza reclusa. O gigante deveria atacar apenas personagens que o importunem.

Dito isso, uma tabela de encontro aleatório geralmente incluirá monstros hostis (apesar de não necessariamente malignos) que são destinados a serem enfrentados. Os monstros a seguir são considerados desafios de combate apropriados:

- Um único monstro com um nível de desafio igual ou menor que o nível do grupo.
- Um grupo de monstros cujo valor de XP ajustado constitua um desafio fácil, médio ou difícil para o grupo, como determinado usando as diretrizes de construção de encontro previamente neste capítulo.

Encontros Numa Floresta Silvestre

d12 + d8	Encontro
2	1 **pantera deslocadora**
3	1 **gnoll líder de matilha** e 2d4 **gnolls**
4	1d4 **gnolls** e 2d4 **hienas**
5	Um bosque de árvores queimadas. Os personagens vasculham a área e com sucesso em um teste de Sabedoria (Sobrevivência) CD 10, encontram rastros de gnolls. Seguir os rastros por 1d4 horas leva a um encontro com gnolls, ou a descoberta de gnolls mortos com flechas élficas enfincadas em seus corpos pulguentos.
6	1 **coruja gigante**
7	Uma estátua de uma divindade ou herói élfico coberta por vegetação
8	1 **dríade** (50%) ou 1d4 **sátiros** (50%)
9	1d4 **centauros**
10	2d4 **batedores** (elfos). Um batedor carrega uma trombeta e pode usar sua ação para sopra-la. Se a trombeta por soprada dentro da floresta, role na tabela novamente. Se o resultado indicar um encontro com monstro, o monstro ou monstros indicados chegam em 1d4 minutos. Recém-chegados diferente de gnolls, hienas, ursos-coruja e panteras deslocadoras são amigáveis aos batedores.
11	2d4 **pixies** (50%) ou 2d4 **sprites** (50%)
12	1 **urso-coruja**
13	1d4 **alces** (75%) ou 1 **alce gigante** (25%)
14	1d4 **cães teleportadores**
15	Uma planta mágica com 2d4 frutos brilhantes. Uma criatura que ingerir um fruto fica invisível por 1d4 horas, ou até atacar ou conjurar uma magia. Quando coletado, um fruto perde sua mágica após 12 horas. Os frutos crescem novamente à meia-noite, mas se todos os seus frutos forem coletados, a planta se torna não-mágica e não nascerão mais frutos.
16	Uma melodia élfica carregada por uma brisa suave
17	1d4 **dragões-fada** laranja (75%) ou azul (25%)
18	1 **druida** (elfo). O druida inicialmente é indiferente ao grupo, mas torna-se amigável se os personagens concordarem em livrar a floresta da infestação de gnolls.
19	1 **ente**. Esta ente é amigável se o grupo tiver um ou mais elfos ou estiver acompanhado por uma criatura feérica visível. A ente é hostil se o grupo estiver carregando chamas ao ar livre. Do contrário, ela é indiferente e não denunciará sua presenta aos personagens passando.
20	1 **unicórnio**

Capítulo 4: Criando Personagens do Mestre

Um personagem do mestre é um personagem controlado pelo Mestre. Os PdMs podem ser inimigos ou aliados, pessoas comuns ou monstros com nome. Eles incluem o taverneiro local, o velho mago que vive na torre na periferia da cidade, o cavaleiro da morte destruindo o reino e o dragão contando ouro em seu covil cavernoso.

Este capítulo mostra a você como concretizar personagens do mestre para o seu jogo. Para orientações sobre geração de blocos de estatísticas de monstros para um PdM, veja o capítulo 9, "Oficina do Mestre".

Planejando PdMs

Nada dá mais vida às suas aventuras e campanhas que um elenco de PdMs bem desenvolvido. Dito isso, os PdMs no seu jogo raramente precisam de mais complexidade que um personagem bem construído em um romance ou filme. A maioria dos PdMs são um pouco como jogadores na campanha, no entanto, os aventureiros são as estrelas.

PdMs Resumidos

Um PdM não precisa de estatísticas de combate, a não ser que ele represente uma ameaça. Além disso, a maioria dos PdMs precisam apenas de uma ou duas qualidade para torna-los memoráveis. Por exemplo, seus jogadores não terão problema em lembrar de um ferreiro sem noção com uma tatuagem de uma rosa negra em seu ombro direito ou do bardo mal vestido com o nariz quebrado.

PdMs Detalhados

Para PdMs que tenha um papel importante em suas aventuras, gaste mais tempo aprofundando suas histórias e personalidades. Como você verá, dez frases podem resumir os elementos principais de um PdM memorável, uma frase para cada uma das características a seguir:

- Ocupação e História
- Aparência
- Habilidades
- Dom
- Maneirismo
- Interações com os outros
- Conhecimento útil
- Ideal
- Vínculo
- Defeito ou segredo

Apesar do material aqui se focar em PdMs humanoides, você pode ajustar os detalhes para criar PdMs monstruosos também.

Ocupação e História

Em uma frase, descreva a ocupação do PdM e forneça uma breve anotação histórica que dá dicas do passado do personagem. Por exemplo, o PdM poderia ter servido um exército, ter sido preso por um crime ou se aventurado anos atrás.

Aparência

Em uma frase, descreva as características físicas mais distintas do PdM. Você pode rolar na tabela Aparência do PdM ou pode escolher uma característica que melhor se adeque ao personagem.

Aparência do PdM

d20	Característica
1	Joia chamativa: brincos, colar, pulseira, braceletes
2	Piercings
3	Roupas extravagantes ou estrangeiras
4	Roupas formais e limpas
5	Roupas rasgadas e sujas
6	Cicatriz notória
7	Dente faltando
8	Dedos faltando
9	Cor de olho incomum (ou duas cores diferentes)
10	Tatuagens
11	Marca de nascença
12	Cor de pele incomum
13	Careca
14	Barba ou cabelo trançado
15	Cor de cabelo incomum
16	Movimento de olhos nervoso
17	Nariz distinto
18	Postura distinta (torta ou rígida)
19	Excepcionalmente belo
20	Excepcionalmente feio

Habilidades

Você não precisa rolar os valores de habilidade para um PdM, mas anote as habilidades que estão acima ou abaixo da média – grande força ou estupidez monumental, por exemplo – e use-as para informar as qualidades do PdM.

Habilidades do PdM

d6	Habilidade Alta
1	Força – poderoso, musculoso, forte como um touro
2	Destreza – esbelto, ágil, gracioso
3	Constituição – resistente, robusto, sadio
4	Inteligência – estudioso, escolado, curioso
5	Sabedoria – perceptivo, espiritualizado, intuitivo
6	Carisma – persuasivo, convincente, líder natural

d6	Habilidade Baixa
1	Força – fraco, magrelo
2	Destreza – desajeitado, desastrado
3	Constituição – doentio, pálido
4	Inteligência – estúpido, lento
5	Sabedoria – esquecido, distraído
6	Carisma – enfadonho, chato

Dom

Em uma frase, descreve algo que seu PdM pode fazer que é especial, se tiver algo. Role na tabela Dons do PdM ou use-a para estimular suas próprias ideias.

Dons do PdM

d20	Dom
1	Toca um instrumento musical
2	Fala diversos idiomas fluentemente
3	Inacreditavelmente sortudo
4	Memória perfeita
5	Bom com animais
6	Bom com crianças
7	Bom em resolver enigmas
8	Bom em um jogo
9	Bom em imitação
10	Desenha lindamente
11	Pinta lindamente
12	Canta lindamente
13	Bebe tudo sobre a mesa
14	Carpinteiro especialista
15	Cozinheiro especialista
16	Especialista em arremessar dardos e fazer pedras saltarem
17	Malabarista especialista
18	Ator e mestre dos disfarces perito
19	Dançarino experiente
20	Conhece gírias de ladrão

Maneirismo

Em uma frase, descreve um maneirismo que irá ajudar os jogadores a se lembrar do PdM. Role na tabela Maneirismos do PdM ou use-a para criar suas próprias ideias.

Maneirismos do PdM

d20	Maneirismo
1	Inclinado a cantar, assobiar ou resmungar rapidamente
2	Fala em rimas ou de alguma outra forma peculiar
3	Voz particularmente baixa ou alta
4	Palavra incompreensíveis, balbucia ou gagueja
5	Fala excessivamente clara
6	Fala gritando
7	Sussurros
8	Fala de forma rebuscada ou com palavras longas
9	Usa palavras erradas com frequência
10	Usa injúrias e exclamações
11	Faz piadas e trocadilhos constantemente
12	Inclinado à previsões dramáticas
13	Impaciente
14	Vesgo
15	Olhar distante
16	Masca alguma coisa
17	Paciente
18	Estrala os dedos
19	Rói as unhas
20	Enrola os cabelos ou puxa a barba

Interações com os Outros

Em uma frase, descreva como o PdM interage com outras pessoas, usando a tabela Traços de Interação do PdM, se necessário. O comportamento de um PdM pode mudar, a depender de como interagem com ele. Por exemplo, um taverneiro poderia ser amigável com seus fregueses e rude com seu pessoal.

Traços de Interação do PdM

d12	Traço	d12	Traço
1	Argumentativo	7	Honesto
2	Arrogante	8	Esquentado
3	Barulhento	9	Irritadiço
4	Rude	10	Ponderado
5	Curioso	11	Quieto
6	Amigável	12	Desconfiado

Conhecimento Útil

Em uma frase, descreva um pouco do conhecimento que o PdM possui que poderia ser útil para os personagens dos jogadores. O PdM poderia saber algo tão banal quanto qual a melhor estalagem na cidade ou tão importante quanto pistas necessárias para resolver um homicídio.

Ideal

Em uma frase, descreva um ideal que o PdM tem de mais precioso e que governa suas maiores ações. Os personagens dos jogadores que descobrirem o ideal de um PdM podem usar o que descobriram para influenciar o PdM durante uma interação social (como discutido no capítulo 8, "Conduzindo o Jogo").

Os ideais pode se relacionar à tendência, como mostrado na tabela Ideais do PdM. As conexões de tendência aqui, são apenas sugestões; um personagem mal poderia ter um ideal de beleza, por exemplo.

Ideais do PdM

d6	Ideal Bom	Ideal Mau
1	Beleza	Dominação
2	Caridade	Ganância
3	Bem maior	Força
4	Vida	Dor
5	Respeito	Retribuição
6	Auto sacrifício	Matança

d6	Ideal Leal	Ideal Caótico
1	Comunidade	Mudança
2	Justiça	Criatividade
3	Honra	Liberdade
4	Lógica	Independência
5	Responsabilidade	Sem limites
6	Tradição	Extravagância

d6	Ideal Neutro	Outros Ideais
1	Equilíbrio	Aspiração
2	Conhecimento	Descoberta
3	Viva e deixe viver	Glória
4	Moderação	Nação
5	Neutralidade	Redenção
6	Povo	Auto conhecimento

Vínculo

Em uma frase, resuma as pessoas, lugares ou coisas que são especialmente importantes para o PdM. A tabela Vínculos do PdM oferece sugestões em amplas categorias.

Os antecedentes de personagem no *Livro do Jogador* exploram vínculos mais detalhadamente e os personagens dos jogadores que descubram o vínculo de um PdM podem usar o que descobriram para influenciar o PdM durante uma interação social (como discutido no capítulo 8).

Vínculos do PdM

d10	Vínculo
1	Dedicado a completar um objetivo de vida pessoal
2	Protege membros próximos da família
3	Protege colegas ou compatriotas
4	Leal a um benfeitor, patrono ou empregador
5	Cativado por um interesse romântico
6	Atraído por um local especial
7	Protege uma lembrança especial
8	Protege um bem valioso
9	Em busca de vingança
10	Role duas vezes, ignorando resultados iguais a 10

Defeito ou Segredo

Em uma frase, descreva a defeito do PdM – algum elemento da personalidade ou história do personagem que poderia potencialmente comprometer o personagem – ou um segredo que o PdM esteja tentando esconder.

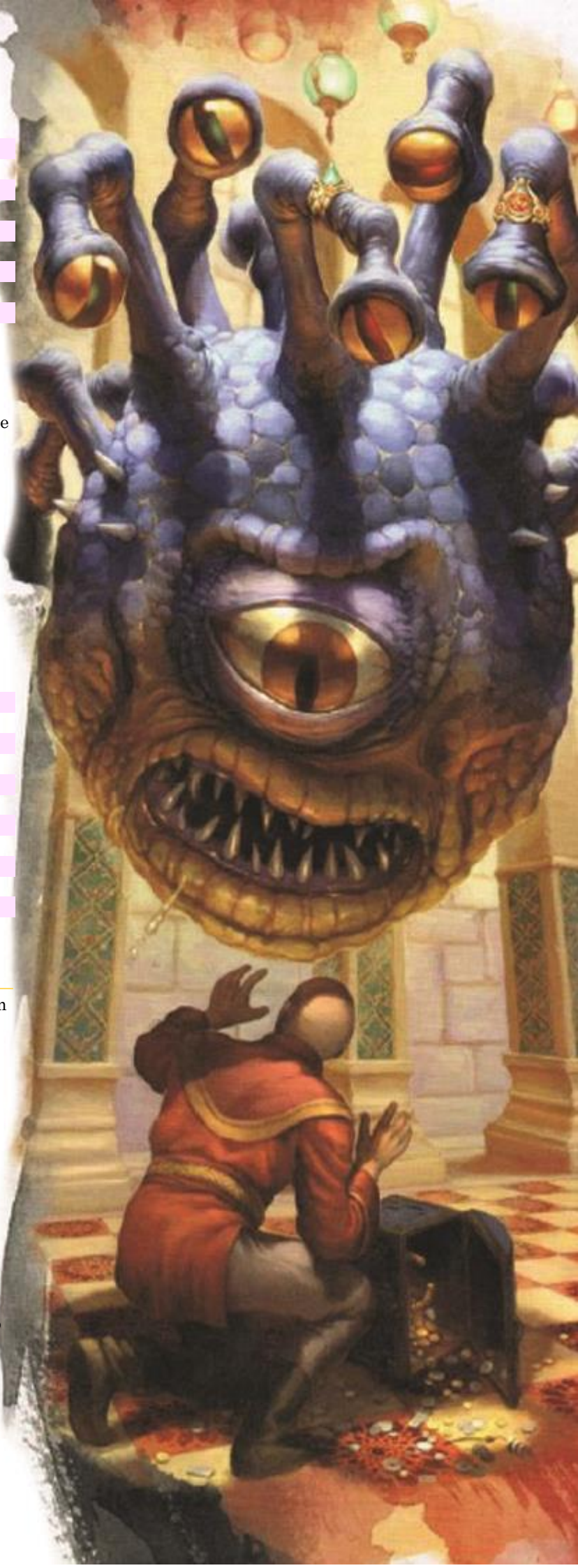
A tabela Defeitos e Segredos do PdM fornece diversas ideias. Os antecedentes no *Livro do Jogador* podem ser usados para criar defeitos mais detalhadas. Personagens de jogadores que descubram a defeito ou segredo de um PdM podem usar o que descobriram para influenciar o PdM durante uma interação social (como discutido no capítulo 8).

Defeitos e Segredos do PdM

d12	Defeito ou Segredo
1	Amor perdido ou suscetível a se apaixonar
2	Gosta de prazeres escusos
3	Arrogante
4	Inveja as posses ou posto de outra criatura
5	Ganância desenfreada
6	Inclinado a se enfurecer
7	Tem um inimigo poderoso
8	Fobia específica
9	História vergonhosa ou escandalosa
10	Crime ou delito secreto
11	Possui conhecimento proibido
12	Bravura imprudente

Monstros como PdMs

Monstros batizados que tenham um papel significante em uma aventura merecem a mesma atenção que você daria para um PdM humanoide, com maneirismos assim como ideias, vínculos, defeitos e segredos. Se um observador dominador estiver por trás de atividades criminosas em uma cidade, não se prenda apenas as descrições do *Manual dos Monstros* para descrever a aparência e personalidade da criatura. Passe um tempo dando um pouco de histórico, uma peculiaridade distinta na aparência e especialmente um ideal, um vínculo e um defeito.

Como exemplo, considere o Xanathar, um observador que comanda extensivas operações criminosas na cidade de Águas Profundas. O corpo esférico de Xanathar é coberto por um couro com uma textura similar a paralelepípedos. Suas hastes oculares estão ligadas como as penas de um inseto e algumas das hastes tem anéis mágicos nelas. A fala de Xanathar é lenta e deliberada e ele prefere desviar seu olho central de criaturas com quem esteja falando. Como todos os observadores, ele considera as outras criaturas inferiores, apesar de compreender a utilidade de seus lacaios humanoides.

Xanathar usa os esgotos abaixo de Águas Profundas para acessar virtualmente qualquer local dentro ou abaixo da cidade.

O ideal de Xanathar é a ganância. Ele anseia por itens mágicos poderosos e cerca-se de ouro, platina e gemas preciosas. Seu vínculo é com seu covil – um complexo de cavernas elaborado escavado entre os esgotos retorcidos de Águas Profundas, que foi herdado de seu predecessor e é estimado acima de tudo. Seu defeito é sua queda por prazeres exóticos: comidas finamente preparadas, óleos perfumados e especiarias e ervas raras.

Estabelecer estas informações permite que você interprete Xanathar não apenas como um observador ordinário. As complexidades da caracterização da criatura criam mais interação memorável e possibilidades de história interessantes.

Estatísticas de PdM

Quando você der a um PdM estatísticas de jogo, você tem três opções principais: dar ao PdM apenas algumas estatísticas que ele precise, dar ao PdM um bloco de estatísticas de monstro ou dar ao PdM uma classe e níveis. As duas opções finais querem um pouco mais de explicação.

Usando o Bloco de Estatísticas de Monstro

O apêndice B do *Manual dos Monstros* contem estatísticas para vários PdMs genéricos que podem ser personalizadas como você achar adequado e o capítulo 9 deste livro oferece orientações de como ajustar essas estatísticas e criar um novo bloco de estatísticas.

Usando Classes e Níveis

Você pode criar um PdM exatamente como criaria um personagem de jogador, usando as regras do *Livro do Jogador*. Você pode até mesmo usar uma ficha de personagem para monitorar as informações vitais do PdM.

Opções de Classe. Além das opções de classe do *Livro do Jogador*, duas opções de classe adicionais estão disponíveis para personagens de jogadores e PdMs malignos: o domínio da Morte para clérigos e o quebrador de juramento para paladinos. Ambas essas opções são detalhadas no final deste capítulo.

Equipamento. A maioria dos PdMs não precisa de uma lista completa de equipamentos. Um inimigo destinado a ser enfrentado em combate requer armas e armadura, mais qualquer tesouro que o PdM carregue (incluindo itens mágicos que possam ser usados contra os aventureiros).

Nível de Desafio. Um PdM construído para combate precisa de um nível de desafio. Use as regras no capítulo 9 para determinar o nível de desafio de um PdM, da mesma forma que faria ao criar um monstros.

PdMs Membros do Grupo

Os PdMs poderiam se juntar ao grupo de aventura por quererem uma parte dos espólios e estão dispostos a aceitar uma parcela igual do risco, ou eles podem seguir os aventureiros por causa de um vínculo de lealdade, gratidão ou amor. Tais PdMs são controlados por você, ou você pode transferir o controle para os jogadores. Mesmo que um jogador controle um PdM, cabe a você garantir que o PdM retrate um personagem individual, não apenas um servo que os jogadores podem manipular para seu próprio benefício.

Um PdM que acompanhe os aventureiros age como um membro do grupo e ganha uma parte completa de pontos de experiência. Quando determinar a dificuldade de um encontro de combate (veja no capítulo 3), não esqueça de incluir todos os PdMs membros do grupo.

Seguidores de Nível Baixo

Sua campanha poderia permitir que os personagens dos jogadores adquiram PdMs de nível baixo como seguidores. Por exemplo, um paladino teria um paladino de 1° nível como escudeiro, um mago poderia aceitar um mago de 2° nível como um aprendiz, um clérigo poderia escolher (ou ser designado) um clérigo de 3° nível como um acólito e um bardo teria um bardo de 4° nível como um suplente.

Uma vantagem de permitir que personagens de nível baixo juntem-se ao grupo é que os jogadores terão personagens substitutos caso seus personagens principais tirem uma folga, se aposentem ou morram. Uma desvantagem é que você e seus jogadores terão mais membros no grupo para fazer volume.

Já que PdMs de nível baixo membros do grupo recebem uma parcela igual do XP do grupo, eles irão ganhar níveis mais rapidamente que os aventureiros (o benefício de estudar com mestres experientes) e podem, eventualmente, alcança-los. Isso também significa que o progresso dos aventureiros será ligeiramente retardado, já que eles tem que partilhar seu XP com um PdM assumindo apenas parte do fardo da aventura.

Monstros poderosos que sejam um desafio apropriado para personagens de nível alto podem causar dano suficiente para matar ou incapacitar instantaneamente um seguidor de nível baixo. Os aventureiros deveriam esperar gastar esforço e recursos protegendo os PdMs de nível baixo membros do grupo e para fornecer cura quando essa proteção falhar.

PdMs Aventureiros

Se você não tiver jogadores suficientes para formar um grupo completo, você pode usar PdMs para preencher os lugares. Esses PdMs deveriam ser do mesmo nível do aventureiro de nível mais baixo no grupo e construído (ou por você ou por seus jogadores) usando a criação de personagem e regras de progressão do *Livro do Jogador*. Facilita pra você se deixar seus jogadores criarem e conduzirem esses personagens de suporte.

Encoraje seus jogadores a interpretar os personagens de suporte pra valer, com os traços de personalidade, ideias, vínculos e defeitos do PdM sempre que possível, assim eles não parecerão autômatos. Se você não achar que um PdM está sendo bem representado, você pode assumir o controle dele, dá-lo para outro jogador ou simplesmente fazer o PdM abandonar o grupo.

Personagens PdMs de suporte são mais fáceis de jogar se você limitar suas opções de classe. Bons candidatos para personagens de suporte incluem um clérigo com o domínio da Vida, um guerreiro com o arquétipo de Campeão, um ladino com o arquétipo de Ladrão e um mago especialista em Evocação.

Regra Opcional: Lealdade

Lealdade é uma regra opcional que você pode usar para determinar o quão longe um PdM membro do grupo irá para proteger ou ajudar os outros membros do grupo (mesmo aqueles que ele não goste tanto). Um PdM membro do grupo que sofra abuso ou seja ignorado estará propenso a abandonar ou trair o grupo, enquanto que um PdM que tenha uma dívida de vida com os personagens ou que partilhe de seus objetivos iria lutar até a morte por eles. A lealdade pode ser interpretada ou representada por essa regra.

Valor de Lealdade

A lealdade de um PdM é medida em uma escala numérica de 0 a 20. O valor máximo de lealdade de um PdM é igual ao valor de Carisma mais alto entre todos os aventureiros do grupo e seu valor de lealdade inicial é metade desse número. Se o valor de Carisma mais alto mudar – talvez porque um personagem morreu ou abandonou o grupo – ajuste o valor de lealdade do PdM apropriadamente.

Monitorando a Lealdade

Monitore o valor de lealdade de um PdM secretamente para que os jogadores não saibam exatamente se um PdM membro do grupo é leal ou desleal (mesmo que o PdM atualmente esteja sob controle de um jogador).

O valor de lealdade de um PdM aumenta em 1d4 se outro membro do grupo ajuda-lo a completar um objetivo ligado ao vínculo dele. Da mesma forma, o valor de lealdade de um PdM aumente em 1d4 caso ele seja tratado particularmente bem (por exemplo, dando-lhe uma arma mágica de presente) ou seja resgatado por outro membro do grupo. O valor de lealdade de um PdM nunca poderá passar do máximo.

Quando outros membros do grupo agirem de maneira contraria à tendência ou vínculo do PdM, reduza o valor de lealdade dele em 1d4. Reduza o valor de lealdade do PdM em 2d4 se o personagem por abusado, enganado ou ameaçado por outros membros do grupo por razões puramente egoístas.

Um PdM cujo valor de lealdade chega a 0 não será mais leal ao grupo e deverá se separar dele. Um valor de lealdade nunca poderá descer abaixo de 0.

Um PdM com um valor de lealdade de 10 ou maior, arriscará sua vida e integridade física para ajudar seus companheiros de grupo. Se o valor de lealdade do PdM estiver entre 1 e 10, sua lealdade é tênue. Um PdM cujo valor de lealdade caia a 0, não agirá mais pelos interesses do grupo. O PdM desleal pode ou deixar o grupo (atacando personagens que tentarem intervir) ou trabalhar secretamente para levar o grupo a ruína.

Contatos

Contatos são PdMs intimamente ligados com um ou mais personagens dos jogadores. Eles não vão para aventura, mas podem fornecer informações, rumores, suprimentos ou conselho profissional, tanto de graça quanto por um custo. Alguns dos antecedentes do *Livro do Jogador* sugerem contatos para aventureiros iniciantes e os personagens tendem a conseguir contatos mais úteis ao longo de suas carreiras de aventura.

Um nome e alguns detalhes escolhidos são tudo que você precisa para contatos casuais, mas leve mais tempo para personificar um contato recorrente, especialmente um que possa se tornar um aliado ou inimigo em algum momento. No mínimo, dê alguma atenção aos objetivos de um contato e a como esses objetivos possivelmente apareçam em jogo.

Patronos

Um patrono é um contato que emprega os aventureiros, fornecendo ajuda ou recompensas, assim como missões e ganchos de aventura. Na maior parte do tempo, um patrono tem um interesse especial no sucesso dos aventureiros e não precisa ser persuadido para ajuda-los.

Um patrono pode ser um aventureiro aposentado em busca de jovens heróis para lidar com ameaças crescentes, ou um prefeito que sabe que a guarda da cidade não pode lidar com um dragão exigindo tributos. Um xerife torna-se um patrono ao oferecer uma recompensa por kobolds assaltantes aterrorizando a zona rural local, assim como um nobre que deseje que monstros em uma propriedade abandonada sejam expulsos.

Serviçais

Aventureiros podem pagar PdMs para fornecer serviços em diversas circunstâncias. Informações sobre serviçais aparecem no capítulo 5, "Equipamento," do *Livro do Jogador*.

Contratar PdMs raramente será importante em uma aventura e geralmente requer pouco desenvolvimento. Quando os aventureiros contratam um cocheiro para leva-los através da cidade ou precisam que uma carta seja entregue, o condutor ou mensageiro é um serviçal e os aventureiros podem nunca mais conversar com esse PdM ou descobrir seu nome. Um capitão de um navio levando os aventureiros através do mar também é um serviçal, mas tal personagem tem potencial para se tornar um aliado, um patrono, ou até mesmo um inimigo conforme a aventura se desdobra.

Quando os aventureiros contratam um PdM para trabalhos extensos, adicione o custo dos serviços do PdM às despesas de estilo de vida dos personagens. Veja a seção "Despesas Adicionais" no capítulo 6, "Entre Aventuras", para mais informações.

Extras

Extras são os personagens e criaturas nos bastidores que os personagens principais raramente, quando nunca, interagem.

Extras podem ser elevados a papeis mais importantes em virtude dos aventureiros interagindo com eles. Por exemplo, um jogador poderia ser atraído por uma referência passageira que você fez sobre um órfão de rua e tentar começar uma conversa com o jovem. De repente, um extra a quem você não deu importância se torna a figura central em uma cena de interpretação improvisada.

Sempre que extras estiverem presentes, esteja preparado para dar-lhes nomes e maneirismos de improviso. De forma rápida, você pode pescar os nomes de personagens para raças específicas encontrados no capítulo 2, "Raças", do *Livro do Jogador*.

Vilões

Por suas ações, os vilões fornecem estabilidade no trabalho dos heróis. O capítulo 3 ajuda você a determinar vilões adequados para suas aventuras, enquanto que esta seção ajuda você a personificar suas tramas malignas, métodos e defeitos. Deixe as tabelas a seguir inspirarem você.

Trama do Vilão

d8	Objetivo e Trama	
1	*Imortalidade (d4)*	
	1	Adquirir um item lendário para prologar a vida
	2	Ascender à divindade
	3	Tornar-se um morto-vivo ou obter um corpo mais jovem
	4	Roubar a essência de uma criatura planar
2	*Influência (d4)*	
	1	Adquirir uma posição de poder ou título
	2	Vencer uma disputa ou torneio
	3	Ganhar o favor de um indivíduo poderoso
	4	Colocar um peão em uma posição de poder
3	*Magia (d6)*	
	1	Obter um artefato antigo
	2	Construir um edifício ou dispositivo mágico
	3	Executar os desejos de uma divindade
	4	Oferecer sacrifícios para uma divindade
	5	Contatar uma divindade ou poder perdido
	6	Abrir um portal para outro mundo
4	*Desordem (d6)*	
	1	Cumprir uma profecia apocalíptica
	2	Decretar a vontade vingativa de um deus ou patrono
	3	Espalhar uma praga maligna
	4	Destronar um governante
	5	Desencadear um desastre natural
	6	Destruir totalmente uma linhagem ou clã
5	*Paixão (d4)*	
	1	Prolongar a vida de um ente querido
	2	Mostrar-se merecedor do amor de outra pessoa
	3	Reanimar ou reviver um ente querido
	4	Destruir rivais pela afeição de outra pessoa
6	*Poder (d4)*	
	1	Conquistar uma região ou incitar uma rebelião
	2	Adquirir controle de um exército
	3	Tornar-se o poder por trás do trono
	4	Ganhar o favor de um governante
7	*Vingança (d4)*	
	1	Vingar uma humilhação ou insulto passado
	2	Vingar um aprisionamento ou injúria passada
	3	Vingar a morte de um ente querido
	4	Recuperar propriedade roubada e punir o ladrão
8	*Riqueza (d4)*	
	1	Controlar recursos naturais ou comércio
	2	Casar-se por riqueza
	3	Saquear ruínas antigas
	4	Roubar terras, bens ou dinheiro

Métodos do Vilão

d20	Métodos	
1	*Devastação agrícola (d4)*	
	1	Praga
	2	Colheita fracassada
	3	Seca
	4	Fome
2	Assalto ou ataques	
3	Caça de recompensa ou assassinato	
4	*Cativeiro ou coerção (d10)*	
	1	Suborno
	2	Sedução
	3	Despejo
	4	Aprisionamento
	5	Sequestro
	6	Intimação legal
	7	Quadrilha de imprensa
	8	Acorrentamento
	9	Escravidão
	10	Ameaças ou perseguição
5	*Golpes confiantes (d6)*	
	1	Quebra de contrato
	2	Trapaça
	3	Persuasão
	4	Letras miúdas
	5	Fralde ou estelionato
	6	Charlatanismo ou enganação
6	*Difamação (d4)*	
	1	Enquadramento
	2	Fofoca ou calúnia
	3	Humilhação
	4	Difamação ou insultos
7	Duelos	
8	*Execução (d8)*	
	1	Decapitação
	2	Queimado na fogueira
	3	Enterrado vivo
	4	Crucificação
	5	Estripado e esquartejado
	6	Enforcado
	7	Empalado
	8	Sacrificado (vivo)
9	Personificação ou disfarce	
10	Mentira ou perjúrio	
11	*Caos mágico (d8)*	
	1	Assombrações
	2	Ilusões
	3	Barganhas infernais
	4	Controle mental
	5	Petrificação
	6	Erguendo ou reanimando os mortos
	7	Invocando monstros
	8	Controle do clima
12	*Homicídio (d10)*	
	1	Assassinato
	2	Canibalismo
	3	Desmembramento
	4	Afogamento
	5	Eletrocussão
	6	Eutanásia (involuntária)
	7	Doença
	8	Envenenamento
	9	Esfaqueamento
	10	Estrangulamento ou sufocamento
13	Negligência	
14	*Política (d6)*	
	1	Traição ou infidelidade
	2	Conspiração
	3	Espionagem ou perscrutação
	4	Genocídio
	5	Opressão
	6	Aumentar impostos
15	*Religião (d4)*	
	1	Maldições
	2	Profanação
	3	Deuses falsos
	4	Heresia ou cultos
16	Perseguição	
17	*Roubo ou crime contra a propriedade (d10)*	
	1	Incêndio criminoso
	2	Chantagem ou extorsão
	3	Assalto
	4	Falsificação
	5	Roubo em estradas
	6	Pilhagem
	7	Roubo
	8	Caça ilegal
	9	Apropriação de propriedade
	10	Contrabando
18	*Tortura (d6)*	
	1	Ácido
	2	Cegueira
	3	Marcar a ferro
	4	Dilaceração
	5	Perfurações
	6	Açoitamento
19	*Vício (d4)*	
	1	Adultério
	2	Drogas ou álcool
	3	Jogos de azar
	4	Sedução
20	*Guerra (d6)*	
	1	Emboscada
	2	Invasão
	3	Massacre
	4	Mercenários
	5	Rebelião
	6	Terrorismo

Fraqueza Secreta do Vilão
Descobrir e explorar a fraqueza de um vilão pode ser muito gratificante para os jogadores, apesar de um vilão esperto tentar esconder suas fraquezas. Um lich, por exemplo, tem uma filactéria – um recipiente mágico para sua alma – que é mantido bem escondido. Apenas destruindo a filactéria os personagens poderão garantir a destruição do lich.

Fraqueza do Vilão

d8	Fraqueza
1	Um objeto escondido contém a alma do vilão.
2	O poder do vilão acaba se a morte do seu verdadeiro amor for vingada.
3	O vilão fica enfraquecido na presença de um artefato em particular.
4	Uma arma especial causa dano extra quando usada contra o vilão.
5	O vilão é destruído se falarem seu nome verdadeiro.
6	Uma profecia ou enigma antigo revela como o vilão pode ser derrotado.
7	O vilão perece quando um inimigo antigo perdoa-lo por suas ações passadas.
8	O vilão perde seu poder se uma barganha mística que ele fez há muito tempo for concluída.

Opções de Classes Vilanescas
Você pode usar as regras do *Livro do Jogador* para criar PdMs com classes e níveis, da mesma forma que criaria os personagens dos jogadores. As opções de classe abaixo permitem que você crie dois arquétipos vilanescos específicos: o alto sacerdote maligno e o cavaleiro maligno ou antipaladino.

O domínio da Morte é uma escolha de domínio adicional para clérigos malignos e o Quebrador de Juramento oferece um caminho alternativo para paladinos que perderam suas graças. Um jogador pode escolher uma dessas opções com sua aprovação.

Clérigo: Domínio da Morte
O domínio da Morte está interessado nas forças que causam morte, assim como na energia negativa que ergue as criaturas mortas-vivas. Divindades como Chemosh, Myrkil e We Jas são patronos de necromantes, cavaleiros da morte, liches, senhores das múmias e vampiros. Deuses com o domínio da Morte também incorporam assassinato (Anubis, Bhaal e Pyremius), dor (Iuz ou Loviatar), doença ou veneno (Incabulos, Talona ou Morgion) e o submundo (Hades e Hel).

Magias do Domínio da Morte

Nível de Clérigo	Magias
1°	*vitalidade falsa, raio adoecente*
3°	*cegueira/surdez, raio do enfraquecimento*
5°	*animar mortos, toque vampírico*
7°	*malogro, proteção contra a morte*
9°	*cúpula antivida, névoa mortal*

Proficiência Adicional
Quando o clérigo escolhe esse domínio no 1° nível, ele ganha proficiência com armas marciais.

Ceifador
No 1° nível, o clérigo aprende um truque de necromancia de sua escolha de qualquer lista de magia. Quando o clérigo conjura um truque de necromancia que normalmente afete apenas uma criatura, a magia pode, ao invés, afetar duas criaturas a até 1,5 metro uma da outra.

Canalizar Divindade: Toque da Morte
A partir do 2° nível, o clérigo pode usar seu Canalizar Divindade para destruir a força vital de outra criatura pelo toque.

Quando o clérigo atinge uma criatura com um ataque corpo-a-corpo, ele pode usar Canalizar Divindade para causar dano necrótico extra ao alvo. O dano é igual a 5 + duas vezes o nível do clérigo.

Destruição Inevitável
A partir do 6° nível, a habilidade de canalizar energia negativa do clérigo fica mais potente. O dano necrótico causado pelas magias do clérigo e pelas opções de Canalizar Divindade ignoram resistência a dano necrótico.

Golpe Divino
No 8º nível, o clérigo ganha a habilidade de infundir os golpes da sua arma com energia necrótica. Uma vez em cada um de seus turnos, quando você acertar uma criatura com um ataque com arma, você causa 1d8 de dano necrótico adicional ao alvo. Quando alcançar o 14° nível, o dano extra aumenta para 2d8.

Ceifador Aprimorado
A partir do 17° nível, quando o clérigo conjurar uma magia de necromancia de 1° a 5° nível que afete apenas uma criatura, a magia pode, ao invés, afetar duas criaturas no alcance e que estejam a até 1,5 metro entre si. Se a magia consumir componentes materiais, o clérigo deve fornece-los para cada alvo.

Paladino: Quebrador de Juramento
Um Quebrador de Juramento é um paladino que quebrou seus juramentos sagrados ao perseguir alguma ambição sombria ou servir um poder maligno. Toda a luz que queimava no coração do paladino foi extinta. Apenas as trevas permaneceram.

Um paladino deve ser mal e pelo menos 3° nível para se tornar um Quebrador de Juramento. O paladino substitui as características específicas do seu Juramento Sagrado pelas características de Quebrador de Juramento.

Magias de Quebrador de Juramento
Um paladino Quebrador de Juramento perde as magias de juramento ganhas anteriormente e, no lugar, ganha as magias de Quebrador de Juramento nos níveis de paladino listados.

Magias de Quebrador de Juramento

Nível de Paladino	Magias
3°	*infligir ferimentos, repreensão infernal*
5°	*coroa da loucura, escuridão*
9°	*animar mortos, rogar maldição*
13°	*confusão, malogro*
17°	*dominar pessoa, praga*

Canalizar Divindade
Um paladino Quebrador de Juramento de 3° nível ou superior adquire as duas opções de Canalizar Divindade a seguir.

Controlar Morto-vivo. Com uma ação, o paladino pode afetar uma criatura morta-viva que ele possa ver, a até 9 metros dele. O alvo deve realizar um teste de resistência de Sabedoria. Se fracassar na resistência, o alvo deve obedecer os comandos do paladino pelas próximas 24 horas ou até o paladino usar essa opção de Canalizar Divindade novamente. Um morto-vivo cujo nível de desafio seja igual ou superior ao nível do paladino é imune a esse efeito.

Aspecto Apavorante. Com uma ação, o paladino canaliza as emoções mais sombrias e as foca em uma explosão de ameaça mágica. Cada criatura, à escolha do paladino, a até 9 metros dele, deve realizar um teste de resistência de Sabedoria se puder ver o paladino. Se fracassar na resistência, o alvo ficará amedrontado em relação ao paladino por 1 minuto. Se uma criatura amedrontada por esse efeito terminar o turno dela a mais de 9 metros do paladino, ela pode tentar realizar outro teste de resistência de Sabedoria para terminar o efeito sobre si.

Aura de Ódio
A partir do 7° nível, o paladino, assim como quaisquer corruptores e mortos-vivos a até 3 metros dele, ganham um bônus nas jogadas de dano com armas corpo-a-corpo igual ao modificador de Carisma do paladino (mínimo de +1). Uma criatura pode receber os benefícios dessa característica apenas de um paladino por vez.

No 18° nível, o alcance dessa aura aumenta para 9 metros.

Resistência Sobrenatural
No 15° nível, o paladino ganha resistência a dano de concussão, cortante e perfurante de armas não-mágicas.

Senhor do Pavor
No 20° nível, o paladino pode, com uma ação, envolver a si mesmo com uma aura de trevas que dura por 1 minuto. A aura reduz qualquer luz plena num raio de 9 metros em volta do paladino a penumbra. Sempre que um inimigo que esteja amedrontado em relação ao paladino começar seu turno na aura, ela sofre 4d10 de dano psíquico. Além disso, o paladino e criaturas que ele escolher na aura, são encobertas por sombras profundas. As criaturas que dependem de visão tem desvantagem nas jogadas de ataque contra as criaturas encobertas pelas sombras.

Enquanto a aura durar, o paladino pode usar uma ação bônus, no seu turno, para fazer com que as sombras na aura ataquem uma criatura. O paladino realiza um ataque corpo-a-corpo com magia contra o alvo. Se o ataque atingir, o alvo sofre dano necrótico igual a 3d10 + o modificador de Carisma do paladino.

Após ativar a aura, o paladino não poderá fazê-lo novamente até terminar um descanso longo.

Penitência do Quebrador de Juramento

Se você permitir que um jogador escolha a opção de Quebrador de Juramento, você pode posteriormente permitir que o paladino faça uma penitência e volte a ser um paladino verdadeiro novamente.

O paladino que deseje absolvição deve primeiro verter sua tendência maligna e demonstrar sua mudança de tendência através de palavras e ações. Tendo feito isso, o paladino perde todas as características de Quebrador de Juramento e deve escolher uma divindade e um juramento sagrado. (Com sua permissão, o jogador pode escolher uma divindade ou juramento sagrado diferente do que o personagem tinha anteriormente.) Porém, o paladino não ganha habilidades de classe específicas ao juramento sagrado até ter completado algum tipo de missão ou teste perigoso, como determinado pelo Mestre.

Um paladino que quebre seu juramento sagrado uma segunda vez pode se tornar um quebrador de juramento novamente, mas não pode mais ser absolvido.

Capítulo 5: Ambientes de Aventura

Muitas aventuras de D&D giram em torno de cenários de masmorra. Masmorras em D&D incluem grandes salões e tumbas, covis de monstros subterrâneos, labirintos cheios de armadilhas mortais, cavernas naturais estendendo-se por quilômetros abaixo da superfície do mundo e castelos em ruínas.

Nem toda aventura acontece em uma masmorra. Uma viagem em uma região selvagem através do Deserto da Desolação ou uma jornada lancinante dentro de selvas nas Ilhas do Pavor podem ser aventuras excitantes do mesmo jeito. Em pleno ar livre, dragões sobrevoam o céu em busca de presas, tribos de hobgoblins surgem de sua fortaleza tenebrosa para promover guerra contra os vizinhos, ogros saqueiam chácaras atrás de comida e aranhas monstruosas descem das copas das árvores cobertas por teias.

Dentro de uma masmorra, os aventureiros se restringem as paredes e portas à sua volta, mas num ambiente selvagem, os aventureiros podem viajar em praticamente qualquer direção que desejem. Essa é a diferença fundamental entre masmorra e ambiente selvagem: é muito mais fácil prever para onde o grupo de aventura poderia ir numa masmorra, pois as opções são limitadas – bem menos que em áreas selvagens.

Vilas, cidades e metrópoles são o berço da civilização em um mundo selvagem, mas elas também oferecem oportunidades para aventura. Encontros com monstros podem não ser improváveis dentro dos muros de uma cidade, mas cenários urbanos tem seus próprios vilões e perigos. O mal, afinal de contas, assume muitas formas, e cenários urbanos nem sempre são os paraísos seguros que parecem.

Este capítulo fornece uma visão ampla desses três ambientes, mais alguns ambientes incomuns, levando você ao processo de criação de um local de aventura, com diversas tabelas aleatórias para inspirar você.

Masmorras

Algumas masmorras são antigas fortalezas abandonadas pelos povos que as construíram. Outras são grutas naturais ou covis estranhos escavados por monstros medonhos. Elas atraem cultos malignos, tribos de monstros e criaturas reclusas. As masmorras também são lar de tesouros ancestrais: moedas, gemas, itens mágicos e outras preciosidades escondidas nas trevas, frequentemente guardadas por armadilhas ou mantidas zelosamente por monstros que as coletaram.

Construindo uma Masmorra

Quando você se propõe a criar uma masmorra, pense nas qualidades distintas dela. Por exemplo, uma masmorra que serve como fortaleza para hobgoblins terá uma qualidade diferente de um templo antigo habitado por yuan-ti. Essa seção define um processo para criar uma masmorra e dar vida a ela.

Localização da Masmorra

Você pode usar a tabela Localização da Masmorra para determinar o local da sua masmorra. Você pode rolar na tabela ou escolher uma descrição para inspira-lo.

Localização da Masmorra

d100	Localização
01–04	Uma construção em uma cidade
05–08	Catacumbas ou esgotos abaixo de uma cidade
09–12	Abaixo de uma casa de fazenda
13–16	Abaixo de um cemitério
17–22	Abaixo de um castelo em ruínas
23–26	Abaixo de uma cidade em ruínas
27–30	Abaixo de um templo
31–34	Em um abismo
35–38	Na face de um penhasco
39–42	Em um deserto
43–46	Em uma floresta
47–50	Em uma geleira
51–54	Em um desfiladeiro
55–58	Em uma floresta
59–62	Na passagem de uma montanha
63–66	Em um pântano
67–70	Abaixo ou no topo de um platô
71–74	Em grutas marinhas
75–78	Em diversas mesas interligadas
79–82	No pico de uma montanha
83–86	Em um promontório
87–90	Em uma ilha
91–95	Submersa
96–00	Role na tabela Localização Exótica

Localização Exótica

d20	Localização
1	Entre os galhos de uma árvore
2	Em volta de um gêiser
3	Atrás de uma cachoeira
4	Enterrada por uma avalanche
5	Enterrada por uma tempestade de areia
6	Enterrada em cinzas vulcânicas
7	Castelo ou estrutura inundada em um pântano
8	Castelo ou estrutura no fundo de um buraco
9	Flutuando no mar
10	Em um meteoro
11	Em um semiplano ou em uma bolsa dimensional
12	Em uma área devastada por uma catástrofe mágica
13	Em uma nuvem
14	Em Faéria
15	Na Umbra
16	Em uma ilha num subterrâneo marinho
17	Em um vulcão
18	Nas costas de uma criatura viva Imensa
19	Selada dentro de um domo de energia mágico
20	Dentro de uma *mansão magnifica de Mordenkainen*

Criador da Masmorra

Uma masmorra reflete seus criadores. Um templo perdido dos yuan-ti, sufocado pelo crescimentos de plantas da selva, teria rampas ao invés de escadas. Cavernas escavadas pelo raio ocular de desintegração de um observador terá paredes anormalmente lisas e o covil do observador pode incluir veios verticais ligando níveis diferentes. Monstros anfíbios como kuo-toa e aboletes usam água para proteger as partes mais profundas de seus covis contra intrusos que respirem ar.

Os detalhes dão vida a personalidade de um cenário de masmorra. Grandes rostos barbudos podem estar esculpidos nas portas de fortes anões e podem ter sido desfigurados pelos gnolls que vivem lá agora. Teias de aranha decorativas, câmaras de tortura e currais de escravos podem ser características comuns em um jazigo construído por drow, contando algo sobre o local e seus ocupantes.

A tabela Criador da Masmorra inclui criaturas que geralmente constroem masmorras. Você pode escolher um criador da tabela ou rolar aleatoriamente, ou escolha algum outro construtor de masmorra apropriado para sua campanha.

Criador da Masmorra

d20	Criador
1	Observador
2–4	Culto ou grupo religioso (role na tabela Cultos e Grupos Religiosos para determinar especificações)
5–8	Anões
9	Elfos (incluindo drow)
10	Gigantes
11	Hobgoblins
12–15	Humanos (role na tabela de Tendência do PdM e Classe do PdM para determinar especificações)
16	Kuo-toa
17	Lich
18	Devoradores de mentes
19	Yuan-ti
20	Sem criador (cavernas naturais)

Cultos e Grupos Religiosos

d20	Culto ou Grupo Religioso
1	Culto de adoração demoníaca
2	Culto de adoração diabólica
3–4	Culto Elemental do Ar
5–6	Culto Elemental da Terra
7–8	Culto Elemental do Fogo
9–10	Culto Elemental da Água
11–15	Adoradores de uma divindade maligna
16–17	Adoradores de uma divindade benigna
18–20	Adoradores de uma divindade neutra

Tendência do PdM

d20	Tendência	d20	Tendência
1–2	Leal e bom	10–11	Neutro
3–4	Neutro e bom	12	Caótico e neutro
5–6	Caótico e bom	13–15	Leal e mau
7–9	Leal e neutro	16–18	Neutro e mau
		19–20	Caótico e mau

Classe do PdM

d20	Classe	d20	Classe
1	Bárbaro	9	Paladino
2	Bardo	10	Patrulheiro
3–4	Clérigo	11–14	Ladino
5	Druida	15	Feiticeiro
6–7	Guerreiro	16	Bruxo
8	Monge	17–20	Mago

Propósito da Masmorra

Exceto no caso de uma caverna natural, uma masmorra é construída e habitada com um propósito específico que influencia seu projeto e características. Você pode escolher um propósito da tabela Propósito da Masmorra, rolar um aleatório ou usar suas próprias ideias.

Propósito da Masmorra

d20	Propósito	d20	Propósito
1	Armadilha mortal	11–14	Fortaleza
2–5	Covil	15–17	Templo ou santuário
6	Labirinto	18–19	Tumba
7–9	Mina	20	Câmara de tesouro
10	Portal planar		

Armadilhas Mortal. Esta masmorra foi construída para eliminar qualquer criatura que ouse adentra-la. Uma armadilha mortal pode guardar o tesouro de um mago insano ou ela pode ter sido designada para atrair aventureiros para sua morte com algum propósito nefário, como alimentar a filactéria de um lich com almas.

Câmara de Tesouro. Construída para proteger poderosos itens mágicos e grande riqueza material, masmorras de câmaras de tesouro são fortemente guardadas por monstros e armadilhas.

Covil. O covil é um local onde monstros vivem. Covis típicos incluem ruínas e cavernas.

Fortaleza. Uma fortaleza-masmorra fornece uma base segura para operações de vilões e monstros. Ela geralmente é comandada por um indivíduo poderoso, como um mago, vampiro ou dragão e é maior e mais complexa que um simples covil.

Labirinto. Um labirinto é planejado para enganar ou confundir aqueles que entre nele. Alguns labirintos são obstáculos elaborados que protegem um tesouro, enquanto que outros são celas para prisioneiros banidos para lá para serem caçados e devorados pelos monstros dentro dele.

Mina. Uma mina abandonada pode rapidamente ficar infestada por monstros, enquanto que minas que escavam muito fundo podem chegar até o Subterrâneo.

Portal Planar. Masmorras construídas em volta de portais planares frequentemente são transformadas pela energia planar que escapa através desses portais.

Templo ou Santuário. Esta masmorra foi consagrada em homenagem a uma divindade ou outra entidade planar. Os seguidores da entidade controlam a masmorra e conduzem seus ritos nela.

Tumba. Tumbas são magnéticas para caçadores de tesouros, assim como para monstros sedentos pelo ossos dos mortos.

História

Na maioria dos casos, os arquitetos originais de uma masmorra se forma a muito tempo e a pergunta do que acontecem com eles pode ajudar a moldar o estado atual da masmorra.

A tabela História da Masmorra contém anotações de eventos importantes que podem transformar um local do seu propósito original em uma masmorra para os aventureiros explorarem. Masmorras particularmente antigas podem ter uma história que consiste de diversos eventos, cada um deles transformando o local de uma forma diferente.

História da Masmorra

d20	Evento Importante
1–3	Abandonada pelos criadores
4	Abandonada devido a uma praga
5–8	Conquistada por invasores
9–10	Criadores destruídos por ataques de incursores
11	Criadores destruídos por descoberta feita dentro do lugar
12	Criadores destruídos por conflito interno
13	Criadores destruídos por catástrofe mágica
14–15	Criadores destruídos por desastre natural
16	Local amaldiçoado pelos deuses e evitado
17–18	Criador original ainda está no controle
19	Invadido por criaturas planares
20	Local de um grande milagre

Habitantes da Masmorra

Após os criadores da masmorra partirem, qualquer um ou qualquer coisa pode ter entrado. Monstros inteligentes, necrófagos irracionais de masmorra, predadores e presas também podem ser atraídos para as masmorras.

Os monstros em uma masmorra são mais que uma coletânea de criaturas aleatórias que passaram a viver próximas. Fungos, vermes, necrófagos e predadores podem coexistir em uma ecologia complexa, juntamente com criaturas inteligentes que partilham o espaço de convivência através de combinações elaboradas de dominação, negociação e banho de sangue.

Os personagens podem ser capazes de infiltra-se em uma masmorra, aliados com uma facção ou jogando umas facções contra as outras para reduzir a ameaça dos monstros mais poderoso. Por exemplo, em uma masmorra habitada por devoradores de mentes e seus escravos goblinoides, os aventureiros poderiam tentar incitar os goblins, hobgoblins e bugbears a se rebelar contra seus mestres ilitides.

Facções na Masmorra

Uma masmorra, às vezes, é dominada por um único grupo de humanoides inteligentes, talvez uma tribo de orcs que tomaram o complexo de cavernas ou uma gangue de trolls habitando uma ruína abaixo do solo. Outra vezes, principalmente em masmorras maiores, diversos grupos de criaturas partilham o espaço e competem por recursos.

Por exemplo, orcs que vivem nas minas de uma cidadela anã em ruínas poderiam fazer ataques constantes contra hobgoblins que detém as camadas superiores da cidadela. Devoradores de mentes que estabeleceram uma colônia nos níveis mais baixos das minas poderiam manipular e dominar hobgoblins importantes em uma tentativa de aniquilar os orcs. E durante todo esse tempo, uma célula escondida de drow batedores observa e trama para matar os devoradores de mentes, então escravizando quaisquer criaturas restantes.

É fácil pensar em uma masmorra como uma coletânea de encontros, com os aventureiros derrubando porta atrás de porta e matando o que quer que viva além. Mas as tomadas e retomadas de poder entre os grupos de uma masmorra fornecem diversas oportunidade para interações mais sutis. Habitantes da masmorra costumam formar alianças improváveis e os aventureiros são um coringa que monstros astutos buscam explorar.

Criaturas inteligentes em uma masmorra tem objetivos, tão simples como sobrevivência a curto prazo ou tão ambiciosos quanto reivindicar toda a masmorra como

primeiro passo da fundação de um império. Tais criaturas podem chegar aos aventureiros com uma oferta de aliança, esperando impedir os aventureiros de chegarem ao seu covil e para garantir ajuda contra seus inimigos. Dê vida aos PdMs líderes desses grupos como descrito no capítulo 4, personificando suas personalidades, objetivos e ideais. Então, use esses elementos para moldar a reação da chegada dos aventureiros ao território deles.

Ecologia da Masmorra

Uma masmorra habitada tem seu próprio ecossistema. As criaturas que vivem nela precisam comer, beber, respirar e dormir, exatamente como as criaturas no ambiente selvagem fazem. Predadores precisam ser capazes de buscar presas e criaturas inteligentes buscam por covis que ofereçam a melhor combinação de ar, comida, água e segurança. Mantenha esses fatores em mente quando estiver planejando uma masmorra que você deseja que seja convincente para os jogadores. Se uma masmorra não tiver um pouco de lógica interna, os aventureiros irão achar difícil tomar decisões razoáveis dentro desse ambiente.

Por exemplo, personagens que encontrem um poço de água fresco em uma masmorra podem fazer a suposição lógica eu muitas das criaturas que habitam a masmorra vem até esse local para beber. Os aventureiros poderiam armar uma emboscada no poço. Igualmente, portas trancadas – ou mesmo portas que requeiram mãos para serem aberas – podem restringir o movimento de algumas criaturas. Se todas as portas em uma masmorra estiverem fechadas, os jogadores ficaram se perguntando como os vermes da carniça ou stirges que eles encontram repetidamente conseguem sobreviver.

Dificuldade de Encontro

Você pode estar inclinado a aumentar a dificuldade de encontro conforme os jogadores descem mais fundo na masmorra, como uma forma de manter a masmorra desafiadora à medida que os personagens ganham níveis ou para inflar a tensão. Porém, essa abordagem pode transformar a masmorra em um triturador. Uma abordagem melhor é incluir encontros de dificuldade variadas por ela toda. O contraste entre encontros fáceis e difíceis, assim como entre encontros simples e complexos, encoraja os personagens a variar suas táticas e impede que os encontros pareçam iguais.

Mapeando uma Masmorra

Cada masmorra precisa de um mapa para mostrar sua estrutura. O local, criador, propósito, história e habitantes da masmorra deveriam dar a você um ponto de partida para desenhar seu mapa de masmorra. Se você precisar de inspiração adicional, você pode encontrar mapas prontos de graça disponíveis para uso na Internet, ou mesmo usar um mapa de um local do mundo real. Alternativamente, você pode tirar um mapa de uma aventura oficial ou gerar um complexo de masmorras aleatoriamente usando as tabelas apresentadas no apêndice A.

Uma masmorra pode variar de tamanho desde algumas poucas câmaras em um templo arruinado até enormes complexos de salas e passagens estendendo-se por centenas de metros em todas as direções. O objetivo dos aventureiros frequentemente está o mais distante da entrada da masmorra possível, forçando os personagens a escavar profundamente no subsolo ou forçar cada vez mais em direção ao coração do complexo.

Uma masmorra é mais facilmente mapeada em papel quadriculado, onde cada quadrado no papel representa uma área de 3 metros por 3 metros. (Se você estiver jogando com miniaturas em uma matriz, você pode preferir uma escala onde cada quadrado representa 1,5 metro, ou você pode subdividir sua matriz de 3 metros em uma matriz de 1,5 metro quando desenhar seus mapas para combate.) Quando você desenhar seu mapa, tenhas os seguintes pontos em mente:

- Salas e mapas assimétricos tornam uma masmorra menos previsível.
- Pense em três dimensões. Escadas, rampas, plataformas, saliências, sacadas, fossos e outras mudanças de elevação tornam uma masmorra mais interessante e deixam os encontros de combate nessas áreas mais desafiadores.
- Dê a masmorra algum desgaste. A não ser que você queira enfatizar que os construtores da masmorra eram extraordinariamente habilidosos, passagens desmoronadas podem ser comuns, dividindo seções antes ligadas entre si na masmorra. Terremotos passados podem ter abertos fendas dentro de uma masmorra, dividindo salas e corredores para formar obstáculos interessantes.
- Incorpore características naturais até mesmo em uma masmorra construída. Um córrego subterrâneo poderia correr pelo meio de uma fortaleza anã, implementando uma variação nos formatos e tamanhos de salas e características necessárias, como pontes e sorvedouros.
- Adicione diversas entradas e saídas. Nada dá uma sensação mais forte de tomar decisões reais aos jogadores que ter diversos caminhos para entrar em uma masmorra.
- Adicione portas secretas e salas secretas para recompensar os jogadores que passam tempo procurando-as.

Se você precisar de ajuda para criar um mapa de masmorra do zero, veja o apêndice A.

Características da Masmorra

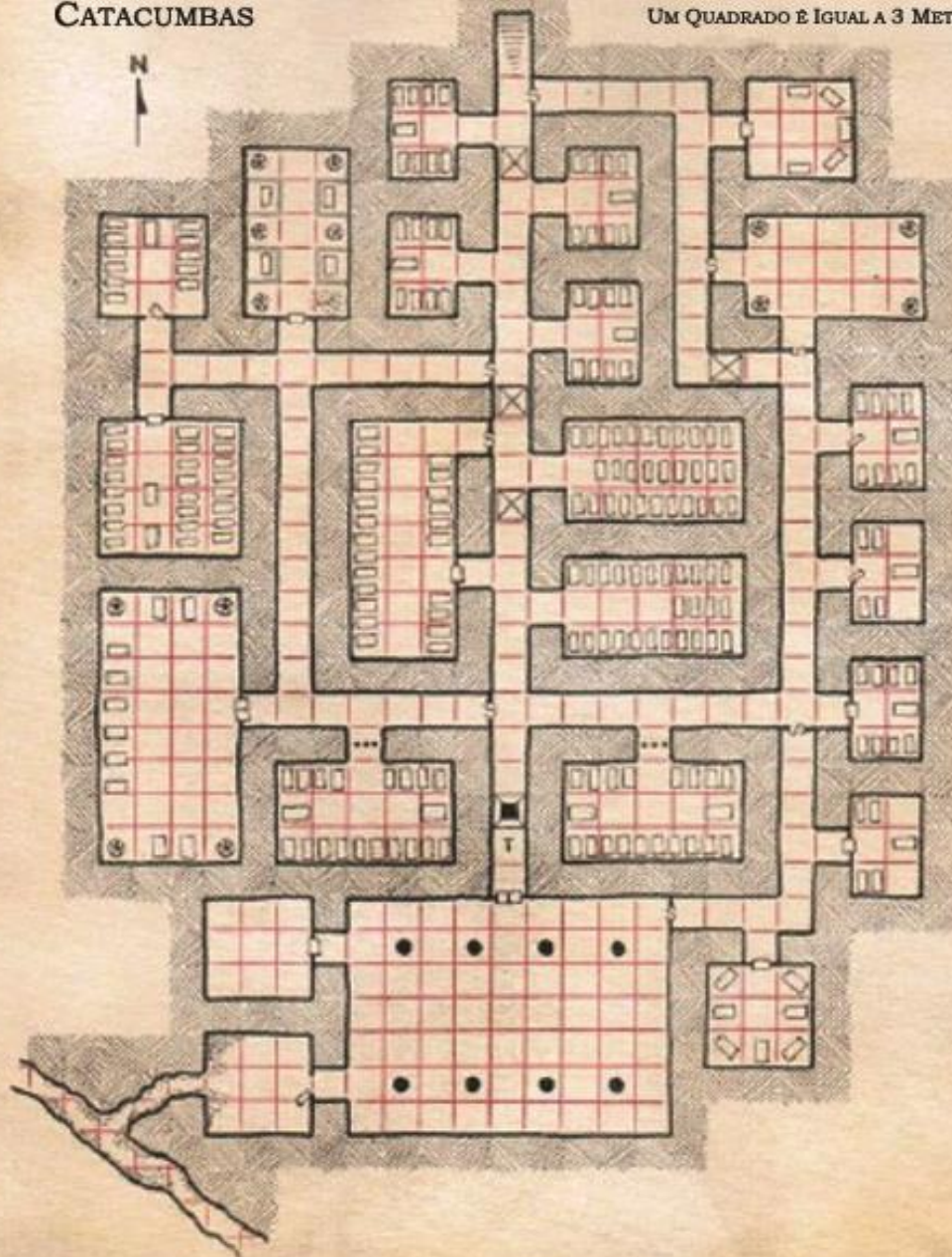
A atmosfera e características físicas das masmorras varia tão vastamente quanto suas origens. Uma cripta antiga poderia ter paredes de pedra e portas de madeira frouxas, um odor de decadência e nenhuma luz além da que os aventureiros trouxeram. Um covil vulcânico teria paredes de pedra lisa formados por erupções passadas, portas de latão reforçadas magicamente, um cheiro de enxofre e luz fornecida por jatos de chamas em cada corredor e sala.

Paredes

Algumas masmorras tem paredes de alvenaria. Outras tem paredes de rocha sólida, desbastadas com ferramentas para dar-lhes uma aparência áspera e cinzelada ou desgastada pela passagem de água ou lava. Uma masmorra acima do solo seria feita de madeira ou materiais compostos.

Paredes, às vezes, são adornadas com murais, afrescos, baixos-relevos e luminárias como candeeiros ou suportes de tochas. Algumas tem até mesmo portas secretas feitas nelas.

Portas

Entradas em masmorras podem ser colocadas em arcos planos e vergas. Elas podem ser adornadas com gravuras de gárgulas ou faces lascivas ou gravadas com selos que revelam pistas do que está além.

EXEMPLO DE MAPA DE MASMORRA

Portas Emperradas. Portas de masmorras, às vezes, ficam emperradas quando não são usadas com frequência. Abrir uma porta emperrada requer um teste de Força bem sucedido. O capítulo 8, "Conduzindo o Jogo", fornece orientações para definir a CD.

Portas Fechadas. Personagens que não tenham a chave de uma porta fechada podem arrombar a fechadura com um teste de Destreza bem sucedido (fazer isso requer ferramentas de ladrão e proficiência para usa-las). Eles também podem forçar a porta com um teste de Força bem sucedido, partir a porta em pedaços causando dano suficiente a ela ou usar a magia *arrombar* ou mágica similar. O capítulo 8 fornece orientações para definir as CDs e atribuir as estatísticas para portas e outros objetos.

Portas Barradas. Uma porta barrada é similar a uma porta fechada, exceto por não haver fechadura para arrombar e a porta só poder se aberta normalmente pelo lado barrado usando uma ação para erguer a barra dos ganchos.

Portas Secretas

Uma porta secreta é construída para se mesclar à parede que a rodeia. Às vezes, rachaduras suaves na parede ou marcas de arrasto no chão denunciam a presença da porta secreta.

Detectando uma Porta Secreta. Use o valor de Sabedoria (Percepção) passivo dos personagens para determinar se alguém no grupo percebeu uma porta secreta sem procurar por ela ativamente. Os personagens também podem encontrar uma porta secreta ao procurarem ativamente no local onde a porta está escondida e sendo bem sucedidos num teste de Sabedoria (Percepção). Para definir a CD apropriada para o teste, veja o capítulo 8.

Abrindo uma Porta Secreta. Quando uma porta secreta é detectada, um teste bem sucedido de Inteligência (Investigação) pode ser necessário para determinar como ela é aberta, caso o mecanismo de abertura não seja obvio. Defina a CD de acordo com as orientações de dificuldade no capítulo 8.

Se os aventureiros não puderem determinar como a porta secreta é aberta, derruba-la sempre será uma opção. Trate-a como uma porta fechada feita do mesmo material da parede que a rodeia e use as orientações no capítulo 8 para determinar as CDs e estatísticas apropriadas.

Portas Escondidas

Uma porta escondida é uma porta normal que está escondida da visão. Uma porta secreta é cuidadosamente construída para se mesclar a superfície que a rodeia, já uma porta escondida, na maioria das vezes, está escondida por meios mundanos. Ela pode estar coberta por uma tapeçaria, coberta com gesso ou (no caso de um alçapão escondido) escondido sob um tapete. Normalmente, nenhum teste de habilidade é necessário para encontrar uma porta escondida. Um personagem precisa apenas procurar no lugar certo ou dar o passo certo para revelar a porta. Porém, você pode usar os valores de Sabedoria (Percepção) passivo dos personagens para determinar se algum deles percebe rastros ou sinais de uma tapeçaria ou tapete que tenha sido mexido recentemente.

Portas Levadiças

Uma porta levadiça é um conjunto de barras verticais feitas de madeira ou ferro, reforçadas com uma ou mais fitas horizontais. Ela bloqueia uma passagem ou arcada até ser erguida até o teto por uma manivela e corrente. O benefício principal de uma porta levadiça é que ela bloqueia uma passagem enquanto ainda permite que os guardas vigiem a área além e façam ataques à distância ou conjurem magias através dela.

Içar uma porta levadiça para cima ou para baixo requer uma ação. Se um personagem não puder alcançar a manivela (geralmente por estar do outro lado da porta levadiça), erguer a porta levadiça ou dobrar as barrar o suficiente para passar através delas exigirá um teste de Força bem sucedido. A CD do teste depende do tamanho e peso da porta levadiça ou da espessura de suas barras. Para determinar a CD apropriada, veja o capítulo 8.

Escuridão e Iluminação

Escuridão é a condição padrão dentro de um complexo subterrâneo ou no interior de ruínas abaixo do solo, mas uma masmorra habitada poderia ter fontes de luz.

Em assentamentos subterrâneos, até mesmo raças que tem visão no escudo usam fogo para se aquecer, cozinhas e se defender. Mas, muitas criaturas não precisam de calor ou luz. Os aventureiros devem trazer suas próprias fontes de luz para tumbas empoeiradas onde apenas os mortos-vivos continuam de guarda, ruínas abandonadas repletas de monstros e limos e cavernas naturais onde criaturas sem visão caçam.

A luz de uma tocha ou lanterna ajuda um personagem a ver a uma distância curta, mas outras criaturas podem ver a fonte de luz bem de longe. Luz plena em um ambiente de escuridão total pode ser visível a quilômetros, apesar de uma linha de visão clara através de tal distância é rara no subterrâneo. Mesmo assim, os aventureiros usando fontes de luz numa masmorra frequentemente atraem monstros, da mesma forma que características de masmorra que emitam luz (desde fungos fosforescentes até o brilho de portais mágicos) podem atrair a atenção dos aventureiros.

Qualidade do Ar

Túneis subterrâneos e ruínas abaixo do solo são, frequentemente, espaços fechados com pouco fluxo de ar. Apesar de ser raro para uma masmorra estar selada tão hermeticamente que os aventureiros tenha dificuldade para respirar, a atmosfera é frequentemente sufocante e pesada. Além disso, odores persistem em uma masmorra e podem ser ampliados pela quietude da atmosfera.

Sons

A geografia fechada de uma masmorra ajuda a canalizar o som. O rangido alto de uma porta sendo aberta pode ecoar por centenas de metros da passagem. Barulhos altos como o ressoar de martelos de uma forja ou o estrondo de batalha pode reverberar através de toda a masmorra. Muitas criaturas que vivem no subterrâneo usam tais sons como forma de localizar uma presa ou ficam alertas com qualquer som que a intromissão de um grupo de aventuras faça.

Perigos na Masmorra

Os perigos descritos aqui são apenas alguns exemplos dos perigos ambientais encontrados no subterrâneo e em outros locais escuros. Os perigos na masmorra são funcionalmente similares à armadilhas, que são descritas no final deste capítulo.

Detectando um Perigo. Nenhum teste de habilidade é necessário para ver um perigo, a não ser que ele esteja escondido. Um perigo que pareça algo inofensivo, como uma mancha de lodo ou bolor podem ser corretamente identificados com um teste bem sucedido de Inteligência (Natureza). Use as orientações no capítulo 8 para determinar uma CD apropriada para qualquer teste feito para observar e reconhecer um perigo.

Gravidade do Perigo. Para determinar a letalidade relativa de um perigo para os personagens, pense no perigo como uma armadilha e compare o dano que ele causa com o nível do grupo usando a tabela Gravidade do Dano por Nível posteriormente nesse capítulo (a tabela também aparece no capítulo 8).

Bolor Amarelo

Bolor amarelo cresce em locais escuros e uma mancha cobre um quadrado de 1,5 metro. Se tocado, o bolor expele uma nuvem de esporos que preenche 3 metros cúbicos, originado no bolor. Qualquer criatura na área deve ser bem sucedida num teste de resistência de Constituição CD 15 ou sofrerá 110 (2d10) de dano de veneno e ficará envenenada por 1 minuto. Enquanto estiver envenenada dessa forma, uma criatura sofre 5 (1d10) de dano de veneno no início de cada um dos seus turnos. A criatura pode repetir o teste de resistência no final de cada um dos seus turnos, terminando o efeito sobre si com um sucesso.

Luz solar ou qualquer quantidade de dano de fogo destrói instantaneamente uma mancha de bolor amarelo.

Bolor Marrom

Bolor marrom se alimenta de calor, drenando o calor de tudo a sua volta. Uma mancha de bolor marrom geralmente cobre um quadrado de 3 metros e a temperatura a até 9 metros dele é sempre gelada.

Quando uma criatura se aproxima a até 1,5 metros do bolor pela primeira vez em um turno, ou começa seu turno ali, ela deve realizar um teste de resistência de Constituição CD 12, sofrendo 22 (4d10) de dano de frio se fracassar na resistência, ou metade desse dano se obtiver sucesso.

O bolor marrom é imune a fogo e qualquer fonte de fogo trazida a até 1,5 metro da mancha faz com que ela se expanda instantaneamente em direção do fogo, cobrindo uma área de 3 metros quadrados (com a fonte do fogo no centro da área). Uma mancha de bolor marrom exposta a um efeito que cause dano de frio é instantaneamente destruída.

Limo Verde

Esse limo ácido devora carne, material orgânico e metal ao contato. Verde vivo, úmido e pegajoso, ele se gruda as paredes, solos e tetos em manchas.

Uma mancha de limo verde cobre um quadrado de 1,5 metro, tem percepção às cegas com alcance de 9 metros e cai de paredes e tetos quando detecta movimento abaixo dela. Além disso, ela não possui qualquer capacidade de movimento. Uma criatura ciente da presença do limo pode evitar ser atingida por ele com um teste de resistência de Destreza CD 10. Do contrário, o limo não pode ser evitado quando cai.

Uma criatura que entre em contato com o livro verde sofre 5 (1d10) de dano de ácido. A criatura sofre o dano novamente no início do seu próximo turno até o limo ser removido ou destruído. Contra madeira ou metal, o limo verde causa 11 (2d10) de dano de ácido a cada rodada e qualquer madeira não-mágica ou arma de metal ou ferramenta usada para remover o limo é efetivamente destruída.

Luz solar, qualquer efeito que cure doença e qualquer efeito que cause dano de frio, fogo ou radiante destrói uma mancha de limo verde

Teias

Aranhas gigantes tecem teias finas e pegajosas através de passagens e no fundo de fossos para enredar presas. Essas áreas cheias de teia são terreno difícil. Além disso, uma criatura que entrar numa área de teia pela primeira vez em um turno ou começar seu turno nela, deve ser bem sucedida num teste de resistência de Destreza CD 12 ou ficará impedida pelas teias. Uma criatura impedida pode usar sua ação para tentar escapar, fazendo isso com um teste bem sucedido de Força (Atletismo) ou Destreza (Acrobacia) CD 12.

Cada cubo de 3 metros de teias gigantes tem CA 10, 15 pontos de vida, vulnerabilidade a fogo e imunidade a dano de concussão, perfurante e psíquico.

Ambiente Selvagem

Entre as masmorras e os assentamentos do seu mundo de campanha existe campos, florestas, desertos, cadeias de montanhas, oceanos e outras extensões de ambiente selvagem aguardado para serem atravessadas. Dar vida a áreas selvagens pode ser uma parte divertida do seu jogo, tanto par você quanto para seus jogadores. As duas abordagens a seguir funcionam particularmente bem.

Abordagem de Montagem de Viagem

Às vezes, o destino é mais importante que a jornada. Se o propósito de uma viagem pelo ambiente selvagem for levar os personagens para o lugar onde a verdadeira aventura está, passe por cima da viagem sem fazer verificações para encontros pelo caminho. Assim como os filmes usam montagens de viagem para transmitir jornadas longas e árduas em questão de segundos, você pode usar algumas sequencias de texto descritivo para pintar um quadro da viagem pelo ambiente selvagem na mente dos seus jogadores antes de seguir adiante.

Descreva a jornada com a nitidez que você desejar, mas mantenha a dinâmica. "Vocês andam muitos quilômetros e não encontram nada interessante" está certo, mas muito menos evocativo e memorável que, "Um chuva fraca umedece as planícies onduladas conforme vocês viajada para o norte. Por volta do meio dia, vocês

param para almoçar sob uma árvore solitária. Ali, o ladino encontra uma pequena pedra que parece um rosto sorridente, mas, no mais, vocês não encontram nada além do ordinário." O truque é focar em alguns detalhes que reforcem o humor desejado ao invés de descrever tudo, até a última folha de grama.

Chame atenção para características incomuns do terreno: uma cachoeira, um afloramento rochoso que oferece uma vista deslumbrante sob o topo das árvores ao redor, uma área onde a floresta foi queimada ou cortada, e assim por diante. Também descreva cheiros e sons notáveis, como o fugido de um monstro distante, o cheiro de madeira queimada ou o aroma suave de flores em uma floresta élfica.

Além da linguagem evocativa, recursos visuais podem ajudar a definir a cena nas viagens dos personagens. Imagens procuradas na Internet podem levar você a paisagens deslumbrantes (de fato, é uma boa frase para se buscar) tanto reais quanto fantásticas. Tão surpreendentes quanto cenários do mundo real podem ser, viagens pelo ambiente selvagem podem ser usadas para lembrar os jogadores que seus personagens estão num mundo de fantasia. De vez em quando, apimente suas descrições com elementos verdadeiramente mágicos. Uma floresta poderia ser o lar de dragonetes miúdos ao invés de pássaros ou suas árvores poderiam estar envoltas por teias gigantes ou ter uma misteriosa seiva verde brilhante. Use esses elementos moderadamente; paisagens muito exóticas podem atrapalhar o sentimento de imersão dos seus jogadores no mundo. Um único elemento fantástico dentro de uma paisagem realista e memorável é suficiente.

Use a paisagem para definir o humor e entonação da sua aventura. Em uma floresta, árvores bem juntas encobrem toda a luz e parecem vigiar os aventureiros enquanto eles passam. Em outra, a luz solar atravessa as folhas acima e videiras carregadas de flores se enroscam em todos os troncos. Sinais de corrupção – madeira podre, água com cheiro desagradável e pedras cobertas por musgo marrom viscoso – podem ser um sinal de que os aventureiros estão se aproximando de um local de poder maligno que é seu destino ou podem fornecer pistas da natureza das ameaças a serem encontradas.

Locais selvagens específicos podem ter suas próprias características. Por exemplo, a Floresta dos Espíritos e a Floresta Assombrada das Aranhas poderiam ter tipos diferentes de árvores e tabelas de encontros aleatórios diferentes.

Finalmente, uma viagem pelo ambiente selvagem pode ser aprimorada ao chamar a atenção para o clima. "Vocês passam os próximos três dias atravessando um pântano" soa menos angustiante que, "Vocês passam os próximos três dias arrastando-se com lama até os joelhos – os primeiros dois dias e noites de chuva torrencial e então outro dia sob sol forte, com enxames de insetos famintos alimentando-se do seu sangue."

Abordagem Hora-a-Hora

Às vezes, a jornada exige tanto tempo e atenção quanto o destino. Se uma viagem pelo ambiente selvagem tiver características proeminentes na sua aventura e não for algo que você queira pular, você irá precisar de mais que uma mera visão geral descritiva para dar vida a uma longa e angustiante jornada; você precisará saber a ordem de marcha do grupo e ter encontros preparados.

Deixe seus jogadores determinarem a ordem de marcha do grupo (veja o *Livro do Jogador* para mais informações). Os personagens na fileira da frente provavelmente sejam os primeiros a perceber pontos de referência e características do terreno, assim como os responsáveis pela navegação. Os personagens na fileira de trás geralmente são responsáveis por garantir que o grupo não esteja sendo seguido. Encoraje os personagens nas fileiras do meio a fazerem algo além de marchar cegamente atrás dos personagens da fileira da frente. O *Livro do Jogador* sugere atividades como desenhar mapas e forragear atrás de comida.

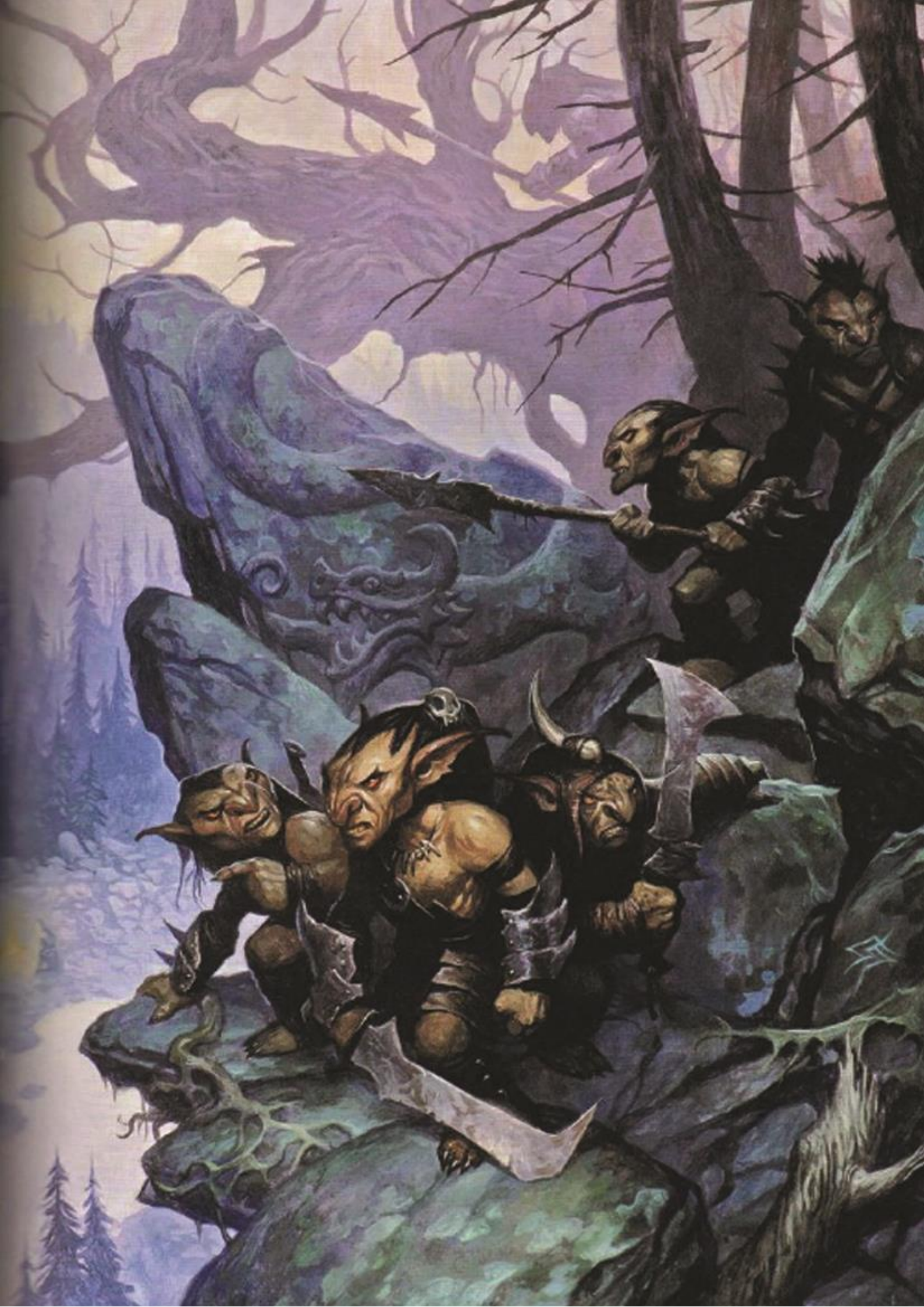
Jornadas no ambiente selvagem geralmente caracterizam-se por uma combinação de encontros planejados (encontros que você preparou anteriormente) e encontros aleatórios (encontros determinados ao rolar em uma tabela). Um encontro planejado pode precisar de um mapa do local onde o encontro irá ocorrer, como uma ruína, uma ponte abrangendo um desfiladeiro ou outro local memorável. Encontros aleatórios tendem a ter locais menos específicos. Quanto menos encontros planejados que você tenha, mais você precisará contar com encontros aleatórios para manter a jornada interessante. Veja o capítulo 3 para orientações na criação de suas próprias tabelas de encontro aleatório e quando fazer uma verificação de encontros aleatórios.

Uma boa forma de impedir que encontros no ambiente selvagem tornem-se banais é garantir que todos eles não comecem e terminem da mesma forma. Em outras palavras, se o ambiente selvagem é seu palco e sua aventura é a peça ou filme, pense em cada encontro selvagem como uma cena individual e tente organizar cada um de uma forma levemente diferente para manter o interesse dos jogadores. Se um encontro aparece para os personagens na frente, o próximo deveria vir até eles de cima ou por trás. Se um encontro caracteriza-se por monstros furtivos, um personagem que esteja próximo dos animais de carga do grupo poderia ter a primeira indicação que monstros estão próximos quando um pónei relinchar nervosamente. Se um encontro caracteriza-se por monstros barulhentos, o grupo poderia ter a opção de se esconder ou preparar uma emboscada. Um grupo de monstros poderia atacar o grupo de aventureiros à primeira vista e outro poderia permitir passagem segura por comida.

Recompense os personagens por procurarem enquanto viajam fornecendo coisas para que eles encontrem. Estátuas quebradas, rastros, acampamentos abandonados e outras descobertas podem adicionar interesse ao seu mundo, encubra encontros e eventos futuros ou forneça ganchos para aventuras posteriores.

Uma jornada pelo ambiente selvagem pode levar diversas sessões para se desenrolar. Dito isso, se a jornada selvagem incluir longos períodos sem encontros, use a abordagem de montagem de viagem para preencher lacunas entre encontros.

Mapeando um Ambiente Selvagem

Em contraste com uma masmorra, um cenário ao ar livre apresenta opções aparentemente ilimitadas. Os aventureiros podem se mover em qualquer direção através de um deserto sem trilhas ou uma pradaria aberta, então, como você como Mestre lida com todos os locais e eventos possíveis que podem formar um campanha no ambiente selvagem? E se você definiu um

encontro em um oásis no deserto, mas os personagens perderam o oásis por terem vagado para fora do curso? Como você evita criar uma sessão de jogo entediante de andança ininterrupta através de um ermo rochoso?

Uma solução é pensar no cenário ao ar livre da mesma forma que você pensa em uma masmorra. Até mesmo os terrenos mais vastos apresentam trilhas claras. Estradas raramente seguem em linha reta pois eles seguem os contornos do terreno, buscando o melhor nivelamento ou, caso contrário, a rota mais fácil através de solo irregular. Vales e serras direcionam a viagem em certas direções. Cadeias de montanhas apresentam barreiras desafiadoras atravessadas apenas por passagens remotas. Até mesmo o deserto mais aberto revelará rotas favoráveis, onde exploradores e condutores de caravanas tenham descoberto áreas de rocha descoberta pelo vento que são mais fáceis de atravessar que areia fofa.

Caso o grupo se afaste do rastro, você é capaz de realocar um ou mais dos encontros que você planejou em algum lugar do mapa para garantir que o tempo gasto preparando esses encontros não seja desperdiçado.

O capítulo 1 discute as bases da criação de mapas de ambiente selvagem em três escalas diferentes para ajudar você a desenhar seu mundo e a área inicial da sua campanha. Especialmente quando você descer para a escala de província (1 hexágono = 2 quilômetros), pense em caminhos de viagem – pistas, passagens, serras e vales e assim por diante – que possam guiar o movimento dos personagens através do seu mapa.

Movimento no Mapa

Narre viagens no ambiente selvagem com um nível de detalhe apropriado para o mapa que você está usando. Se você estiver monitorando o movimento hora-a-hora em um mapa com escala de província (1 hexágono = 2 quilômetros), você pode descrever cada lugarejo em que os aventureiros passarem. Nessa escala, você pode assumir que os personagens encontram um lugar digno de atenção quando eles entram no seu hexágono, a não ser que o lugar esteja especificamente escondido. Os personagens podem não caminhar diretamente para a porta da frente de um castelo arruinado quando eles entra em um hexágono, mas eles podem encontrar caminhos, ruínas longínquas e outros sinais da presença dele na área.

Se você estiver monitorando uma jornada por diversos dias em um mapa com escala de reino (1 hexágono = 10 quilômetros), não se incomode com os detalhes muito pequenos para aparecem no seu mapa. É suficiente para os jogadores saberem que no terceiro dia de jornada, eles atravessarão um rio e a terra começará a se erguer ante eles e que eles alcançam a passagem na montanha dois dias depois.

Características do Ambiente Selvagem

Nenhum mapa selvagem é completo sem alguns assentamentos, fortalezas, ruínas e outros locais que mereçam ser descobertos. Uma dúzia de locais como esses espalhados numa área de aproximadamente 80 quilômetros de diâmetro está bom pra começar.

Covis de Monstros

Uma área selvagem de aproximadamente 80 quilômetros de diâmetro pode conter até meia dúzia de covis de monstros, mas provavelmente não mais de um superpredador como um dragão.

Se você espera que os personagens explorem o covil de um monstro, você precisará encontrar ou criar um mapa apropriado para esse covil e abastecer o covil como faria com uma masmorra.

Monumentos

Em locais onde a civilização domina ou já dominou, os aventureiros podem encontrar monumentos construídos em honra de grandes líderes, deuses e culturas. Use a tabela Monumentos para se inspirar ou role aleatoriamente para determinar com qual monumento os aventureiros se deparam.

Monumentos

d20	Monumento
1	Túmulo ou pirâmide selado
2	Túmulo ou pirâmide saqueado
3	Faces esculpidas na encosta de uma montanha ou penhasco
4	Estátuas gigantes esculpidas na encosta de uma montanha ou penhasco
5–6	Obelisco intacto gravado com um aviso, conhecimento histórico, dedicatória ou iconografia religiosa
7–8	Obelisco em ruínas ou tombado
9–10	Estátua intacta de uma personalidade ou divindade
11–13	Estátua arruinada ou tombada de uma personalidade ou divindade
14	Grande muralha de pedra, intacta, com torres fortificadas espaçadas em intervalos de 1,5 quilômetro
15	Grande muralha de pedra em ruínas
16	Grande arco de pedra
17	Fonte
18	Círculo de menires intacto
19	Círculo de menires arruinado ou tombado
20	Poste totêmico

Ruínas

Torres desmoronadas, templos antigos e cidades arrasadas são locais perfeitos para aventuras. Além disso, notar a existência de uma velha muralha desmoronada que corre ao longo de uma estrada, de um moinho de pedra cedendo no topo de uma colina ou de uma bagunça de menires pode adicionar textura ao seu ambiente selvagem.

Assentamentos

Assentamentos existem em locais onde comida, água, terras cultiváveis e materiais de construções são abundantes. Uma província civilizada de aproximadamente 80 quilômetros de diâmetro poderia ter uma metrópole, algumas cidades rurais e diversas vilas e postos comerciais espalhados. Uma área incivilizada teria um único posto comercial que ficaria nas margens da fronteira selvagem, mas nenhum assentamento maior.

Além de assentamentos, uma província teria vilas e cidades arruinadas que foram ou abandonadas ou servem de covis para bandidos e monstros saqueadores.

Fortalezas

Fortalezas conferem à população local proteção em tempos de dificuldade. O número de fortalezas em uma área depende da sociedade dominante, da população, da importância estratégica ou vulnerabilidade da região e da riqueza do território.

Locais Estranhos

Locais estranhos fazem do fantástico e sobrenatural uma parte intrínseca das suas aventuras no ambiente selvagem.

Sobrevivência no Ambiente Selvagem

Aventurar-se no ambiente selvagem apresenta uma série de perigos além das ameaças de predadores monstruosos e saqueadores selvagens.

Locais Estranhos

d20	Local
1–2	Zona de magia morta (similar a um *campo antimagia*)
3	Zona de magia selvagem (role na tabela Surto de Magia Selvagem no *Livro do Jogador* sempre que uma magia for conjurada dentro da zona)
4	Pedregulho esculpido com rostos falantes
5	Caverna de cristal que responde perguntas misticamente
6	Árvore antiga contendo um espírito aprisionado
7–8	Campo de batalha onde uma nevoa duradoura ocasionalmente assume formas humanoides
9–10	Portal permanente para outro plano de existência
11	Poço dos desejos
12	Estilha de cristal gigante projetando-se do solo
13	Navio naufragado, em algum lugar longe da água
14–15	Colina ou monte assombrado
16	Balsa de rio guiada por um capitão esquelético
17	Campo de soldados ou outras criaturas petrificadas
18	Floresta de árvores petrificadas ou despertas
19	Desfiladeiro contendo um cemitério de dragões
20	Pedaço de terra flutuante com uma torre em cima

Clima

Você pode escolher o clima que se encaixe na sua campanha ou rolar na tabela Clima para determinar o clima de um determinado dia, ajustando o terreno e estação de forma apropriada.

Clima

d20	Temperatura
1–14	Normal para a estação
15–17	1d4 x 5 graus célsius mais frio que o normal
18–20	1d4 x 5 graus célsius mais quente que o normal

d20	Vento
1–12	Nenhum
13–17	Fraco
18–20	Forte

d20	Precipitação
1–12	Nenhuma
13–17	Chuva fraca ou nevasca fraca
18–20	Chuva forte ou nevasca forte

Frio Extremo

Sempre que a temperatura estiver em –17° célsius ou abaixo disso, uma criatura exposta ao frio deve ser bem sucedida num teste de resistência de Constituição CD 10, ao final de cada hora, ou receberá um nível de exaustão. As criaturas com resistência ou imunidade a dano de frio obtém sucesso automaticamente no teste de resistência, assim como criaturas vestindo trajes de clima frio (casacos grossos, luvas e similares) e criaturas naturalmente adaptadas à climas frios.

Calor Extremo
Quando a temperatura estiver em 38° célsius ou acima disso, uma criatura exposta ao calor e sem acesso a água potável deve ser bem sucedida num teste de resistência de Constituição, ao final de cada hora, ou receberá um nível de exaustão. A CD é 5 para a primeira hora e aumenta em 1 para cada hora adicional. Criaturas vestindo armaduras médias ou pesadas ou que estejam vestindo roupas pesadas, tem desvantagem no teste de resistência. Criaturas com resistência ou imunidade a dano de fogo obtém sucesso automaticamente no teste de resistência, assim como criaturas naturalmente adaptadas a climas quentes.

Vento Forte
Um vento forte impõe desvantagem em jogadas de ataque com armas à distância e em testes de Sabedoria (Percepção) relacionados à audição. Um vento forte também extingue chamas expostas, dispersa nevoa e torna o voo através de meios não-mágicos quase impossível. Uma criatura voadora em um vento forte deve aterrissar no final do seu turno ou cairá.

Um vento forte em um deserto pode criar uma tempestade de areia que impõe desvantagem em testes de Sabedoria (Percepção) relacionados à visão.

Precipitação Pesada
Tudo na área de uma chuva forte ou nevasca forte fica sob escuridão leve e as criaturas na área tem desvantagem em testes de Sabedoria (Percepção) relacionados à visão. A chuva forte também extingue chamas expostas e impõe desvantagem em testes de Sabedoria (Percepção) relacionados à audição.

Altitude Elevada
Viajar por altitudes de 3.000 metros ou mais alto acima do nível do mar é desgastante para uma criatura que precise respirar, devido à redução da quantidade de oxigênio no ar. Cada hora que uma criatura dessa passe viajando em altitudes elevadas conta como 2 horas com o propósito de determinar o quanto essa criatura pode viajar.

Criaturas que respirem podem se aclimatar à altitude elevada passando 30 dias ou mais nessa elevação. Criaturas que respiram não conseguem se aclimatar a elevações acima de 6.000 metros, a não ser que sejam nativas desses ambientes.

Perigos no Ambiente Selvagem
Essa seção descreve alguns exemplos de perigos que os aventureiros podem encontrar no ambiente selvagem.

Alguns perigos, como gelo escorregadio e vinha-navalha não requerem teste de habilidade para serem vistos. Outros, com solo profanado, são indetectáveis por sentidos normais. Os outros perigos apresentados aqui podem ser identificados com um teste bem sucedido de Inteligência (Natureza). Use as orientações no capítulo 8 para determinar uma CD apropriada para cada teste feito para avistar ou reconhecer um perigo.

Solo Profanado
Alguns cemitérios e catacumbas estão impregnados com traços invisíveis de mal antigo. Uma área de solo profanado pode ter qualquer tamanho e a magia *detectar bem e mal* conjurada no alcance revelará sua presença.

Mortos-vivos que estejam no solo profanada tem vantagem em todos os testes de resistência.

Um frasco de água benta purifica 3 metros quadrados de área de solo profanado quando aspergida nele e a magia *consagrar* purifica o solo profanado dentro da sua área.

Água Gelada
Uma criatura pode ficar submersa em água gelada por um número de minutos igual ao seu valor de Constituição antes de sofrer os efeitos nocivos. Cada minuto adicional passado na água gelada requer que a criatura seja bem sucedida num teste de resistência de Constituição CD 10 ou receberá um nível de exaustão. Criaturas com resistência ou imunidade a dano de frio obtém sucesso automaticamente no teste de resistência, assim como criaturas que sejam naturalmente adaptadas a viver em águas geladas.

Areia Movediça
Um fosso de areia movediça cobre o solo em aproximadamente 3 metros quadrados de área e tem geralmente 3 metros de profundidade. Quando uma criatura entra na área, ela afunda 1d4 +1 x 30 centímetros na areia movediça e fica impedida. No início de cada turno da criatura, ela afunda mais 1d4 x 30 centímetros. Contanto que a criatura não esteja completamente submersa na areia movediça, ela pode escapar usando sua ação e sendo bem sucedida num teste de Força. A CD é 10 mais o número de frações de 30 centímetros que a criatura afundou na areia movediça. Uma criatura completamente submersa por areia movediça não consegue respirar (veja as regras de sufocamento no *Livro do Jogador*).

Uma criatura pode ser puxada por outra ao seu alcance fora do fosso de areia movediça usando sua ação e sendo bem sucedida num teste de Força. A CD é 5 mais o número de frações de 30 centímetros que a criatura afundou na areia movediça.

Vinha-Navalha
Vinha-navalha é uma planta que cresce em emaranhados silvestres e cervas vivas. Ela também prende-se as paredes de construções e outras superfícies como trepadeiras fazem. Uma parede ou cerca de 3 metros de altura, 3 metros de largura e 1,5 metro de espessura de vinha-navalha tem CA 11, 25 pontos de vida e imunidade a dano de concussão, perfurante e psíquico.

Quando uma criatura entra em contato direto com a vinha-navalha pela primeira vez num turno, a criatura deve ser bem sucedida num teste de resistência de Destreza CD 10 ou sofrerá 5 (1d10) de dano cortante pelos espinhos em forma de navalha da vinha.

Gelo Escorregadio
Gelo escorregadio é terreno difícil. Quando uma criatura se move por gelo escorregadio pela primeira vez num turno, ela deve ser bem sucedida num teste de Destreza (Acrobacia) CD 10 ou cairá no chão.

Gelo Fino
Gelo fino tem uma tolerância de peso igual a 3d10 x 5 quilos para cada 3 metros quadrados de área. Sempre que o peso total em uma área de gelo fino exceder sua tolerância, o gelo na área se quebra. Todas as criaturas na área de gelo quebrado caem através dele.

Forrageio

Os personagens podem coletar comida e água conforme o grupo viaja em um ritmo de viagem normal ou lento. Um personagem forrageando faz um teste de Sabedoria (Sobrevivência) sempre que você solicitar, com a CD determinada pela abundância de comida e água na região.

CDs de Forrageio

Comida e Água Disponíveis	CD
Fontes de comida e água abundantes	10
Fontes de comida e água limitadas	15
Fontes de comida e água escarças, se houver	20

Se diversos personagens forragearem, cada personagem realiza um teste separado. Um personagem forrageando não encontra nada se fracassar no teste. Caso obtenha sucesso, role 1d6 + o modificador de Sabedoria do personagem para determinar quanto de comida (modificador x 0,5 quilo) o personagem acha, e repita a jogada para água (modificador x 4 litros).

Comida e Água

Os requerimentos de comida e água descritos no *Livro do Jogador* são para personagens. Cavalos e outras criaturas requerem quantidades diferentes de comida e água por dia, baseado no tamanho delas. A água necessária é dobrada se o clima estiver quente.

Comida e Água Necessários

Tamanho da Criatura	Comida por Dia	Água por Dia
Miúda	125 gramas	1 litro
Pequena	0,5 quilo	4 litros
Média	0,5 quilo	4 litros
Grande	2 quilos	16 litros
Enorme	8 quilos	64 litros
Imensa	32 quilos	256 litros

Se Perdendo

A não ser que estejam seguindo uma trilha, ou algo parecido, os aventureiros viajando no ambiente selvagem correm o risco de se perderem. O navegador do grupo faz um teste de Sabedoria (Sobrevivência) quando você decide que é apropriado, contra uma CD determinada pelo terreno predominante, como mostrado na tabela Navegação Pelo Ambiente Selvagem. Se o grupo estiver se movendo em ritmo lento, o navegador ganha +5 de bônus no teste e um ritmo rápido impõe –5 de penalidade. Se o grupo tiver um mapa preciso da região ou puder ver o sol ou estrelas, o navegador tem vantagem no teste.

Se o teste de Sabedoria (Sobrevivência) for bem sucedido, o grupo viaja na direção desejada sem se perder. Se o teste fracassar, o grupo viaja inadvertidamente na direção errada e se perde. O grupo pode repetir o teste após passar 1d6 horas tentando voltar ao curso.

Navegação Pelo Ambiente Selvagem

Terreno	CD
Floresta, selva, pântano, montanhas ou mar aberto com céu nublado e nenhuma terra a vista	15
Ártico, deserto, colinas ou mar aberto com céu claro e nenhuma terra a vista	10
Pradaria, campina ou campos agrícolas	5

Assentamentos

Uma vila, cidade o metrópole apresenta um cenário excelente para uma aventura. Os aventureiros podem ser chamados para rastrear um criminoso que se escondeu, resolver um homicídio, acabar com uma gangue de homens-rato ou duplos, ou proteger o assentamento de um cerco.

Quando criar uma assentamento para sua campanha, foque nos locais que sejam mais relevantes para a aventura. Não se preocupe em batizar cada rua e identificar os habitantes de cada construção; assim você fica louco.

Assentamentos Aleatórios

As tabelas a seguir permitem que você crie rapidamente um assentamento. Elas assumem que você já determinou o tamanho e a forma básica de governo.

Relações Raciais

d20	Resultado
1–10	Harmonia
11–14	Tensão ou rivalidade
15–16	Maioria racial são conquistadores
17	Minoria racial são governantes
18	Minoria racial são refugiados
19	Maioria racial oprime minoria
20	Minoria racial oprime maioria

Posição do Governante

d20	Governante
1–5	Respeitado, honesto e justo
6–8	Tirano temido
9	Pessoa fraca manipulada por terceiros
10	Governante ilegítimo, guerra civil iminente
11	Governado ou controlado por um monstro poderoso
12	Cabala anônima misteriosa
13	Líder impugnado, luta aberta
14	Cabala usurpou poder abertamente
15	Idiota arruaceiro
16	Em leito de morte, pretendentes competem pelo poder
17–18	Mão de ferro, mas respeitado
19–20	Líder religioso

Traços Notáveis

d20	Localização
1	Canais no lugar de ruas
2	Estátua ou monumento maciço
3	Templo imponente
4	Grande fortaleza
5	Parques e pomares verdejantes
6	Rio divide a cidade
7	Grande centro comercial
8	Sede de uma família ou guilda poderosa
9	A maioria da população é rica
10	Desamparada, degradada
11	Cheiro terrível (curtumes, esgoto aberto)
12	Centro comercial de um bem específico
13	Local de muitas batalhas
14	Local de um evento mítico ou mágico
15	Biblioteca ou arquivo importante
16	Adoração de todos os deuses banidos
17	Reputação sinistra
18	Biblioteca ou academia notável
19	Local de uma tumba ou cemitério importante
20	Construída em cima de ruínas antigas

Conhecido Por...

d20	Característica	d20	Característica
1	Culinária deliciosa	11	Piedade
2	Povo rude	12	Apostas
3	Mercadores gananciosos	13	Ateísmo
4	Artistas e escritores	14	Educação
5	Grande herói/salvador	15	Vinhos
6	Flores	16	Alta costura
7	Hordas de mendigos	17	Intrigas políticas
8	Guerreiros durões	18	Guildas poderosas
9	Magia negra	19	Bebida forte
10	Decadência	20	Patriotismo

Calamidade Atual

d20	Calamidade
1	Suspeita de infestação de vampiros
2	Novo culto em busca de neófitos
3	Figura importante morta (suspeita de homicídio)
4	Guerra entre guildas de ladrões rivais
5–6	Praga ou fome (início de tumultos)
7	Oficiais corruptos
8–9	Monstros saqueadores
10	Mago poderoso mudou-se para a cidade
11	Depressão econômica (comércio interrompido)
12	Inundação
13	Mortos-vivos erguendo-se em cemitérios
14	Profecia de condenação
15	Iminência de uma guerra
16	Conflito interno (levando à anarquia)
17	Cercada por inimigos
18	Escândalo ameaça famílias poderosas
19	Masmorra descoberta (aventureiros migram para a cidade)
20	Seitas religiosas brigam pelo poder

Construções Aleatórias

Perseguições emocionantes e escapadas angustiantes dentro dos confins de uma cidade ou metrópole podem, às vezes, forçar os personagens a correr para dentro de construções. Quando você precisar concretizar uma construção rapidamente, role na tabela Tipo de Construção. Então role na tabela correspondente aquele tipo para adicionar mais detalhe.

Se uma rolagem não fizer sentido, considere onde os personagens estão (como uma mansão luxuosa em um parte degradada da cidade), você sempre pode rolar novamente ou simplesmente escolher o resultado. Porém, esses resultados inesperados podem incitar locais criativos e memoráveis que ajudam a formar encontros urbanos distintos.

Tipo de Construção

d20	Tipo
1–10	Residência (role uma vez na tabela Residência)
11–12	Religiosa (role uma vez na tabela Construção Religiosa)
13–15	Taverna (role uma vez na tabela Taverna e duas vezes na tabela Gerador de Nome de Taverna)
16–17	Armazém (role uma vez na tabela Armazém)
18–20	Loja (role uma vez na tabela Loja)

Residência

d20	Tipo
1–2	Casebre abandonado
3–8	Casa de classe média
9–10	Casa de classe alta
11–15	Cortiço lotado
16–17	Orfanato
18	Antro de escravos escondido
19	Fachada para um culto secreto
20	Mansão luxuosa bem guardada

Construção Religiosa

d20	Tipo
1–10	Templo de uma divindade boa ou neutra
11–12	Templo de uma divindade falsa (conduzido por sacerdotes charlatões)
13	Lar de ascetas
14–15	Santuário abandonado
16–17	Biblioteca dedicada a estudos religiosos
18–20	Santuário escondido dedicado a um corruptor ou divindade maligna

Taverna

d20	Tipo
1–5	Quieta, bar discreto
6–9	Muito barulhenta
10	Frequentada por guilda de ladrões
11	Local de encontro de uma sociedade secreta
12–13	Clube gastronômico de alta classe
14–15	Antro de apostas
16–17	Atende uma raça ou guilda específica
18	Clube exclusivo para membros
19–20	Bordel

Gerador de Nome de Taverna

d20	Primeira Parte	Segunda Parte
1	A Enguia	Prateado(a)
2	O Golfinho	Dourado(a)
3	O Anão	Cambaleante
4	O Pégaso	Sorridente
5	O Pónei	Empinado(a)
6	A Rosa	Atraente
7	O Cervo	Que Corre
8	O Lobo	Uivante
9	O Cordeiro	Abatido(a)
10	O Demônio	Malicioso(a)
11	O Bode	Bêbado(a)
12	O Espírito	Saltitante
13	A Horda	Rugidor(a)
14	O Bufão	Carrancudo(a)
15	A Montanha	Solitário(a)
16	A Águia	Errante
17	O Sátiro	Misterioso(a)
18	O Cão	Ladrante
19	A Aranha	Negro(a)
20	A Estrela	Reluzente

Armazém

d20	Tipo
1–4	Vazio ou abandonado
5–6	Bem guardado, mercadorias caras
7–10	Mercadorias baratas
11–14	Mercadorias volumosas
15	Animais vivos
16–17	Armas/armaduras
18–19	Mercadorias de uma terra distante
20	Antro secreto de contrabandistas

Loja

d20	Tipo	d20	Tipo
1	Loja de penhores	11	Ferreiro
2	Ervas/incensos	12	Carpinteiro
3	Frutas/vegetais	13	Tecelão
4	Carnes secas	14	Joalheiro
5	Cerâmica	15	Padeiro
6	Funerária	16	Cartógrafo
7	Livros	17	Alfaiate
8	Agiota	18	Cordoeiro
9	Armas/armaduras	19	Pedreiro
10	Mercearia	20	Escriba

Mapeando um Assentamento

Quando você desenha um mapa para um assentamento no seu jogo, não se preocupe com a localização de cada construção e se concentre, ao invés, nas características mais importantes.

Para uma vila, rascunhe as estradas, incluindo rotas comerciais que levem além da vila e estradas que conectem fazendas afastadas ao centro da vila. Anote o local do centro da vila. Se os aventureiros visitarem locais específicos na vila, marque esses locais no seu mapa.

Para cidades e metrópoles, anote estradas principais e canais, assim como terrenos nas redondezas. Delineie os muros e marque os locais de características que você sabe que serão importantes: o forte do lorde, templos significantes e assim por diante. Para metrópoles, adicione muralhas internas e pense na personalidade de cada guarda. Batize as guardas com nomes que reflitam suas personalidades, também identifique os tipos de comércios predominantes nas vizinhanças (Praça de Curtume, Ala dos Templos), uma característica geográfica (Topo da Colina, Margem do Rio) ou local dominante (O Quarteirão do Lorde).

Encontros Urbanos

Apesar de ostentarem a promessa de segurança, cidades e metrópoles podem ser tão perigosas quanto masmorras sombrias. O mal se esconde a olhos vistos ou em cantos escuros. Esgotos, becos sombrios, pardieiros, tavernas cheias de fumaça, cortiços dilapidados e mercados tumultuados podem rapidamente se tornar campos de batalha. Ainda por cima, os aventureiros devem aprender a se comportar, para que não atraiam atenção indesejada das autoridades locais.

Dito isso, os personagens que não forem atrás de confusão podem ter vantagem de todos os benefícios que um assentamento tem a oferecer.

Lei e Ordem

Se um assentamento tiver uma força policial, depende do seu tamanho e natureza. Uma cidade leal e ordeira poderia ter uma vigília da cidade para manter a ordem e uma milícia treinada para defender os muros, e uma cidade fronteiriça poderia contar com aventureiros ou seus cidadãos para apreender criminosos e afastar atacantes.

Julgamentos

Na maioria dos assentamento, julgamentos são supervisionados por magistrados ou lordes locais. Alguns julgamentos são argumentados, com as partes conflitantes ou seus advogados apresentando precedentes e evidências até que o juiz tome sua decisão, com ou sem auxílio de magias ou interrogatório. Outros são decididos com um julgamento de calvário ou julgamento por combate. Se as evidência contra o acusado forem avassaladoras, um magistrado ou lorde local pode abrir mão de um julgamento e ir direto para a sentença.

Penas

Um assentamento pode ter uma cadeia para manter criminosos acusados aguardando julgamento, mas poucos assentamentos terão prisões para encarcerar criminosos convictos. Uma pessoa condenada por um crime geralmente é multada, condenada a trabalhos forçados por um período de diversos meses ou anos, exilado ou executado, a depender da magnitude do crime.

Encontros Aleatórios Urbanos

A tabela Encontros Aleatórios Urbanos é útil para aventuras baseadas em cidades e metrópoles. Verifique para um encontro aleatório pelo menos uma vez por dia e uma vez por noite, caso os personagens estejam fora. Role novamente se o resultado não fizer sentido devido à hora do dia.

Encontros Aleatórios Urbanos

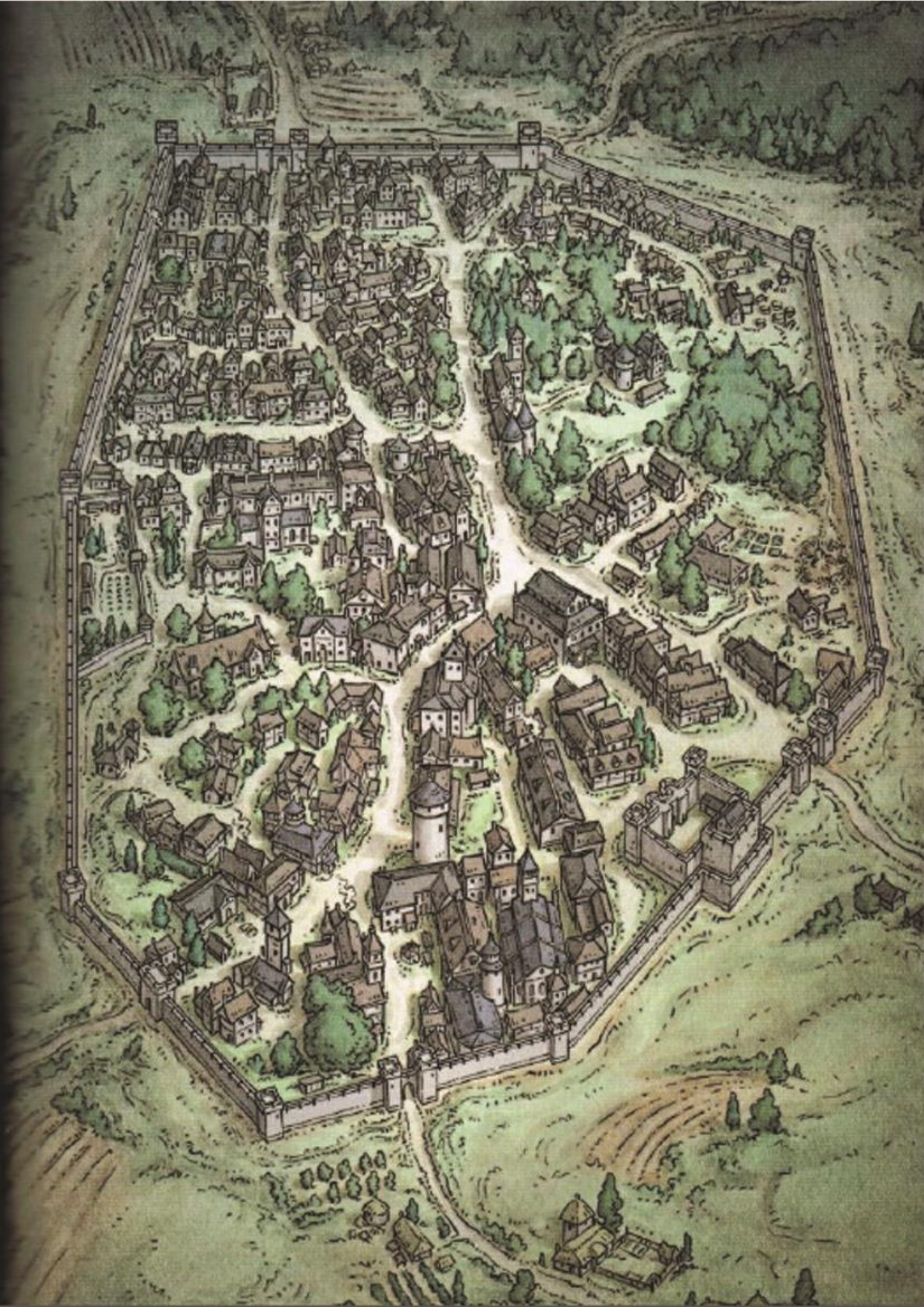
d12 + d8	Encontro
2	Animais à solta
3	Anúncio
4	Briga
5	Valentões
6	Acompanhante
7	Disputa
8	Cadáver
9	Convocados
10	Bêbado
11	Incêndio
12	Encontra uma bugiganga
13	Assédio da guarda
14	Batedor de carteira
15	Procissão
16	Protesto
17	Carroça em fuga
18	Transação suspeita
19	Espetáculo
20	Garoto de rua

Acompanhante. Um ou mais personagens são abordados por uma pessoa do lugar que tem um interesse amigável nas atividades do grupo. Como uma reviravolta, o suposto companheiro poderia ser um espião enviado para coletar informações sobre os aventureiros.

Assédio da Guarda. Os aventureiros são encurralados por 1d4 + 1 guardas ansiosos para confronta-los. Se forem ameaçados, os guardas chamarão ajuda e podem atrair a atenção de outros guardas ou cidadãos próximos.

Animais à Solta. Os personagens avistam um ou mais animais inesperados à solta na rua. Esse desafio pode ser qualquer coisa, desde um bando de babuínos até um urso, tigre ou elefante que escapou do circo.

Anúncio. Um arauto, pregador da cidade, pessoa louca ou outro indivíduo faz um anúncio em um canto da rua para todos ouvirem. O anúncio pode pressagiar algum evento vindouro (como uma execução pública), comunicar uma informação importante para as massas em geral (como um novo decreto real) ou transmitir um augúrio ou aviso terrível.

Batedor de Carteira. Um ladrão (use as características do espião no *Manual dos Monstros*) tenta roubar de um personagem aleatório. Os personagens

cujos valores de Sabedoria (Percepção) passivo seja igual ou maior que o total do teste de Destreza (Prestidigitação) do ladrão pegará o ladrão no ato.

Bêbado. Um bêbado alegre cambaleia em direção de um membro aleatório do grupo, confundindo-o com outra pessoa.

Briga. Uma briga irrompe próximo dos aventureiros. Pode ser uma briga de taverna; uma batalha entre fações, famílias ou gangues rivais na cidade; ou uma luta entre guardas da cidade e criminosos. Os personagens podem ser testemunhas, atingidos por flechas voando ou confundidos com membros de um grupo e atacados pelo outro.

Cadáver. Os aventureiros encontram um cadáver humanoide.

Carroça em Fuga. Um bando de cavalos puxando um vagão correm pelas ruas da cidade. Os aventureiros devem desviar dos cavalos. Se eles pararem o vagão, o dono (que está correndo atrás dele) ficará agradecido.

Convocados. Os personagens são convocados por um membro da guarda da cidade, que precisa da ajuda deles para lidar com um problema imediato. Como uma reviravolta, o membro da guarda poderiam ser um criminoso disfarçado tentando atrair o grupo para uma emboscada (use as estatísticas de rufião no *Manual dos Monstros* para o criminoso e seus comparsas).

Disputa. Os personagens são levados a uma disputa improvisada – qualquer coisa desde um teste intelectual até uma competição de bebida – ou testemunham um duelo.

Encontra uma Bugiganga. Os personagens encontram uma bugiganga aleatória. Você pode determinar a bugiganga rolando na tabela de Bugigangas no *Livro do Jogador*.

Espetáculo. Os personagens testemunham um forma de entretenimento público, como um bardo talentoso interpretando um personagem da realeza, um circo de rua, uma apresentação de marionetes, um vistoso ato de mágica, uma visita real ou uma execução pública.

Garoto de Rua. Um garoto de rua se aproxima dos aventureiros e os persegue por todo lugar até ser afugentado.

Incêndio. Um incêndio ocorre e os personagens tem uma chance de ajudar a apagar as chamas antes que elas se espalhem.

Procissão. Os aventureiros encontram um grupo de cidadãos ou desfilando em celebração ou formando uma procissão funerária.

Protesto. Os aventureiros veem um grupo de cidadãos protestando pacificamente contra uma nova lei ou decreto. Um punhado de guardas mantém a ordem.

Transação Suspeita. Os personagens testemunham uma transação suspeita entre duas figuras de mantos.

Valentões. Os personagens testemunham 1d4 + 2 valentões molestando um forasteiro (use as estatísticas de plebeu no *Manual dos Monstros* para todos eles). Um valentão fugirá assim que sofrer qualquer quantidade de dano.

Ambientes Incomuns

Viajar pelo ambiente selvagem nem sempre significa uma jornada terrestre. Aventureiros podem navegar em mar aberto em uma caravela ou uma galera movida a energia elemental, voar pelo ar em hipogrifos ou em um *tapete voador*, ou cavalgar cavalos marinhos gigantes até palácios de coral nas profundezas do mar.

Submerso

Veja o capítulo 9 do *Livro do Jogador* para regras de combate submerso.

Encontros Aleatórios Submersos

Você pode verificar para encontros aleatórios submersos com a mesma frequência que faria para encontros terrestres (veja o capítulo 3). A tabela Encontros Aleatórios Submersos apresenta diversas opções intrigantes. Você pode tanto rolar na tabela para um resultado aleatório quanto escolher o que funcionar melhor.

Encontros Aleatórios Submersos

d12 + d8	Encontro
2	Navio afundado coberto por cracas (25 por cento de chance do navio conter tesouro; role aleatoriamente nas tabelas de tesouro do capítulo 7)
3	Navio afundado com **tubarões dos arrecifes** (águas rasas) ou **tubarões caçadores** (águas profundas) rondando em volta dele (50 por cento de chance de conter tesouro; role aleatoriamente nas tabelas de tesouro do capítulo 7)
4	Campo de ostras gigantes (cada ostra tem 1 por cento de chance de ter uma pérola gigante de 5.000 po dentro)
5	Saída de vapor submersa (25 por cento de chance da saída ser um portal para o Plano Elemental do Fogo)
6	Ruína inundada (desabitada)
7	Ruína inundada (habitada ou assombrada)
8	Estátua ou monólito afundado
9	**Cavalo marinho gigante** amigável e curioso
10	Patrulha de **povo do mar** amigáveis
11	Patrulha de **sirenídeos** hostis (águas costeiras) ou **sahuagin** (águas profundas)
12	Campo de algas enorme (role novamente na tabela para determinar o que está escondido no campo de algas)
13	Caverna submersa (vazia)
14	Caverna submersa (covil de **bruxa do mar**)
15	Caverna submersa (covil de **povo do mar**)
16	Caverna submersa (covil de **polvo gigante**)
17	Caverna submersa (covil de **tartaruga-dragão**)
18	**Dragão de bronze** procurando tesouro
19	**Gigante da tempestade** andando no leito do oceano
20	Baú de tesouro afundado (25 por cento de chance de conter algo valioso; role aleatoriamente nas tabelas de tesouro do capítulo 7)

Nadando

A não ser com o auxílio de mágica, um personagem não pode nadar por 8 horas seguidas num dia. Após cada hora de natação, um personagem deve ser bem sucedido num teste de resistência de Constituição CD 10 ou receberá um nível de exaustão.

Uma criatura que tenha deslocamento de natação – incluindo um personagem com um *anel de natação* ou mágica similar – pode nadar o dia todo sem penalidades e usa as regras normais de marcha forçadas do *Livro do Jogador*.

Nadar em águas profundas é similar a viajar em altitudes elevadas, devido à pressão da água e a temperatura fria. Para uma criatura com deslocamento de natação, cada hora gasta nadando em uma profundidade maior que 30 metros conta como 2 horas com o propósito de determinar exaustão. Nadar por uma

hora em uma profundidade maior que 60 metros conta como 4 horas.

Visibilidade Embaixo d'Água

A visibilidade embaixo d'água depende da claridade da água e da luz disponível. A não ser que os personagens tenham fontes de luz, use a tabela Distância de Encontro Submerso para determinar a distância a qual os personagens embaixo d'água ficam cientes de um possível encontro.

Distância de Encontro Submerso

Claridade da Água	Distância de Encontro
Água límpida, luz plena	18 m
Água límpida, penumbra	9 m
Água escura ou sem luz	3 m

O Mar

Personagens podem remar em um barco durante 8 horas por dia, ou podem remar mais tempo sofrendo risco de exaustão (como nas regras de marcha forçada no capítulo 8 do *Livro do Jogador*). Um veleiro totalmente tripulado pode navegar o dia inteiro, assumindo que seus marinheiros trabalham em turnos.

Navegação

Embarcações marítimas ficam próximas ao litoral quando podem, pois a navegação é mais fácil quando pontos de referência estão visíveis. Contanto que um barco tenha visão da terra, não existe chance da embarcação se perder. Do contrário, o navegador do navio deve contar com um cálculo de posição (monitorando a direção e distância da viagem do navio) ou com o sol e as estrelas.

Use a tabela Navegação Pelo Ambiente Selvagem anterior neste capítulo para determinar se uma embarcação saiu do curso.

Encontros Aleatórios no Mar

Você pode fazer uma verificação de encontros aleatórios no mar com a mesma frequência que varia em terra (veja o capítulo 3 para mais informações). A tabela Encontros Aleatórios no Mar apresenta um número de opções e ideias.

Naufrágios

Um naufrágio é um elemento de enredo que pode ser usado moderadamente com ótimo efeito, particularmente se você deseja que os personagens sejam arrastados para alguma ilha infestada de monstros ou (no caso de um dirigível) caiam no meio de alguma terra exótica. Não existem regras para determinar quando um naufrágio acontece; ele acontece quando você quiser ou precisar que aconteça.

Até mesmo a embarcação mais resistente e segura pode naufragar em uma tormenta, encalhando em rochas ou recifes, afundando durante um ataque pirata ou ser dragada para dentro d'água por um monstro marinho. Uma tempestade ou dragão faminto pode arrasar um dirigível da mesma forma. Um naufrágio tem o potencial de mudar a direção de uma campanha. Ele não é, no entanto, uma forma particularmente boa de matar os personagens e terminar uma campanha.

Se você e sua campanha conspiram para naufragar um navio no qual os personagens estão viajando, presumisse que os personagens sobrevivam com o equipamento que eles estão vestindo ou carregando ainda em sua posse. O destino de quaisquer PdMs e carga a bordo do navio naufragado cabe inteiramente a você.

Encontros Aleatórios no Mar

d12 + d8	Encontro
2	Navio fantasma
3	**Dragão de bronze** amigável e curioso
4	Vórtice (25 por cento de chance do vórtice ser um portal para o Plano Elemental da Água)
5	**Povo do mar** comerciantes
6	Navio de guerra de passagem (amigável ou hostil)
7–8	Navio pirata (hostil)
9–10	Navio mercante de passagem (galera ou veleiro)
11–12	**Baleia assassina** avistada
13–14	Destroços flutuando
15	Dracar tripulado por **furiosos** hostis
16	**Grifos** ou **harpias** hostis
17	Iceberg (facilmente evitado se visto de longe)
18	Grupo de invasão **sahuagin**
19	PdM na água (agarrado a destroços flutuantes)
20	Monstro marinho (como uma **tartaruga-dragão** ou **kraken**)

Clima no Mar

Se a tabela Clima anterior neste capítulo quando verificar o clima no mar.

Se as condições climáticas indicarem tanto um vento forte quanto chuva forte, elas se combinam para criar uma tormenta com ondas elevadas. Uma tripulação pega numa tormenta perde a visão de todos os pontos de referência (a não ser que haja um farol ou outra característica brilhante) e testes de habilidade feitos para navegar durante uma tormenta tem desvantagem.

Durante uma calmaria (sem vento), barcos não conseguem se mover por meio de velas e devem ser remados. Um veleiro contra um vento forte se move à metade da velocidade.

Veículos Aéreos e Aquáticos

Barco	Custo	Velocidade	Tripulação	Passageiros	Carga (tons)	CA	PV	Limite de Dano
Barco a remo	50 po	2 km/h	1	3	–	11	50	–
Barco de quilha	3.000 po	1,5 km/h	1	6	1/2	15	100	10
Dirigível	20.000 po	13 km/h	10	20	1	13	300	–
Dracar	10.000 po	5 km/h	40	150	10	15	300	15
Galera	30.000 po	6,5 km/h	8	–	150	15	500	20
Navio de guerra	25.000 po	4 km/h	60	60	200	15	500	20
Veleiro	10.000 po	3 km/h	20	20	100	15	300	15

Visibilidade

Um mar relativamente calmo oferece uma ótima visibilidade. De uma cofa, um vigia pode avistar outro barco ou litoral a até 15 quilômetros de distância, considerando um céu limpo. Um céu nublado reduz a distância à metade. Chuva e neblina reduzem a visibilidade da mesma forma que em terra.

Possuindo um Barco

Em algum momento de sua campanha, os aventureiros poderiam ganhar custódia de um barco. Eles poderiam comprar ou capturar um ou receber um para dar seguimento a uma missão. Cabe a você decidir se um barco está disponível para compra e você tem o poder de privar os aventureiros de um barco a qualquer momento que ele se torne um incómodo (veja a nota "Naufrágio").

Tripulação. Um barco precisa de uma tripulação de serviçais treinados para funcionar. De acordo com o *Livro do Jogador*, um serviçal treinado custa, no mínimo, 2 po por dia. O número mínimo de serviçais treinados necessário para tripular um barco depende do tipo de embarcação, como mostrado na tabela Veículos Aéreos e Aquáticos.

Você pode monitorar a lealdade de membros individuais da tripulação ou da tripulação como um todo usando as regras opcionais de lealdade no capítulo 4. Se pelo menos metade da tripulação se tornar desleal durante uma viagem, a tripulação se tornará hostil e começará um motim. Se o barco estiver atracado, os membros desleais da tripulação sairão do barco e nunca mais voltarão.

Passageiros. A tabela indica o número de passageiros Pequenos e Médios que um barco pode acomodar. As acomodações consistem de redes compartilhadas em alojamentos apertados. Um barco equipado com acomodações privativas pode carregar um quinto da quantidade de passageiros.

Espera-se que um passageiro pague 5 pp por dia em uma vede, mas os preços podem variar de barco pra barco. Uma pequena cabine privada geralmente custa 2 po por dia.

Carga. A tabela indica o máximo de toneladas que cada tipo de navio pode carregar.

Limite de Dano. Um navio é imune a todos os danos, a não ser que ele sofra uma quantidade de dano igual ou maior que seu limite de dano, nesse caso, ele sofre dano normalmente. Qualquer dano que fracasse em atingir ou exceder o limite de dano é considerado superficial e não reduz os pontos de vida do barco.

Consertando o Barco. Consertar um barco danificado pode ser feito enquanto a embarcação estiver atracada. Consertar 10 pontos de dano requer 1 dia e custa 20 po em material e mão-de-obra.

O Céu

Personagens voando podem se mover de um local para outro em uma linha relativamente reta, ignorando terreno e monstros que não podem voar ou que não possuam ataques à distância.

Voar através de magia ou item mágico funciona da mesma forma que viajar à pé, como descrito no *Livro do Jogador*. Uma criatura que sirva como montaria alada deve descansar 1 hora para cada 3 horas voando e não pode voar mais de 9 horas por dia. Então, personagens montados em grifos (que possui um deslocamento de voo de 24 metros) podem viajar a 12 quilômetros por hora, cobrindo 108 quilômetros em 9 horas com dois descansos de 1 hora de duração ao decorrer do dia. Montarias que não se cansam (como um constructo voador) não estão sujeitas a essa limitação.

Conforme os aventureiros viajam pelo ar, verifique para encontros aleatórios como normalmente faria. Ignore qualquer resultado que indique um monstros não-voador, a não ser que os personagens estejam voando próximo o suficiente do solo para serem alvos de criaturas não-voadoras realizando ataques à distância. Os personagens tem chances normais de avistar criaturas no solo e podem decidir quando se engajaram com elas.

Armadilhas

Armadilhas podem ser encontradas praticamente em qualquer lugar. Um passo em falso em uma tumba antiga pode ativar uma série de lâminas ceifadoras, que atravessam armadura e ossos. As vinhas, aparentemente inócuas, penduradas na entrada de uma gruta podem agarrar e enforcar qualquer um que se aproxime delas. Uma rede escondida entre as árvores poderia cair sob viajantes que passarem abaixo dela. No jogo de D&D, aventureiros desatentos podem cair para a morte, ser queimados vivos ou serem fuzilados por dardos envenenados.

Uma armadilha pode ser de natureza mecânica ou mágica. **Armadilhas mecânicas** incluem fossos, armadilhas de projétil, blocos em queda, salas inundadas, lâminas giratórias e qualquer outra coisa que dependa de um mecanismo para funcionar. **Armadilhas mágicas** são ou dispositivos mágicos ou armadilhas de magia. Armadilhas de dispositivo mágico iniciam um efeito de magia quando ativadas. Armadilhas de magia são magias como *glifo de vigilância* e *símbolo* que funcionam como armadilhas.

Armadilhas no Jogo

Quando os aventureiros passam por uma armadilha, você precisa saber como a armadilha é acionada e o que ela faz, assim como a possibilidade dos personagens detectarem a armadilha e desarmarem ou evitarem ela.

Acionando uma Armadilha

A maioria das armadilhas são acionadas quando uma criatura vai até algum lugar ou toca alguma coisa que o criador da armadilha desejava proteger. Gatilhos comuns incluem pisar em uma placa de pressão ou uma seção falsa do piso, puxar um fio esticado, girar uma maçaneta e usar a chave errada em uma fechadura. Armadilhas mágicas frequentemente se ativam quando uma criatura adentra uma área ou toca um objeto. Algumas armadilhas mágicas (como a magia *glifo de vigilância*) tem condições de ativação mais complicadas, incluindo uma senha que impede a armadilha de se ativar.

Detectando e Desarmando uma Armadilha

Geralmente, alguns elementos de uma armadilha ficam visíveis durante uma inspeção atenciosa. Os personagens podem perceber um ladrilho desigual que esconde uma placa de pressão, avistar o reflexo luminoso de um fio esticado, perceber pequenos buracos nas paredes de onde jatos de fogo serão expelidos ou, de alguma outra forma, detectar algo que aponta a presença de uma armadilha.

A descrição de uma armadilha especifica os testes e CDs necessárias para detecta-la, desarma-la ou ambos. Um personagem procurando ativamente por uma armadilha pode realizar um teste de Sabedoria (Percepção) contra a CD da armadilha. Você também pode

comparar a CD para detectar a armadilha com o valor de Sabedoria (Percepção) passivo de cada personagem para determinar se alguém no grupo percebe a armadilha ao passar. Se os aventureiros detectarem uma armadilha antes de acionarem-na, eles podem ser capazes de desarmarem0na, tanto permanentemente quanto por tempo suficiente para passarem por ela. Você poderia pedir um teste de Inteligência (Investigação) para um personagem deduzir o que precisa ser feito, seguido por um teste de Destreza usando ferramentas de ladrão para realizar a sabotagem necessária.

Qualquer personagem pode realizar um teste de Inteligência (Arcanismo) para detectar ou desarmar uma armadilha mágica, além de qualquer outro teste citado na descrição da magia. As CDs são as mesmas, independente do teste usado. Além disso, *dissipar magia* tem uma chance de desativar a maioria das armadilhas mágicas. A descrição de uma armadilha mágica fornece a CD para o teste de habilidade feito quando você usa *dissipar magia*.

Na maioria dos casos, a descrição de uma armadilha é clara o bastante para você julgar se as ações de um personagem localizam ou frustram uma armadilha. Como em diversas situações, você não deveria permitir que uma rolagem de dados substitua uma jogada inteligente e bom planejamento. Use o bom senso, seguindo a descrição da armadilha para determinar o que acontece. Nenhum projeto de armadilha pode antecipar todas as ações possíveis que um personagem poderia fazer.

Você deveria permitir que um personagem descubra uma armadilha sem realizar um teste de habilidade se uma ação poderia revelar claramente a presença da armadilha. Por exemplo, se um personagem levantar o tapete que esconde uma placa de pressão, ele terá encontrado o gatilho e nenhum teste é necessário.

Frustrar armadilhas pode ser um pouco mais complicado. Considere um baú de tesouro com uma armadilha. Se o baú for aberto sem puxar as duas alças laterais dele, um mecanismo dentro dispara uma rajada de agulhas envenenadas em qualquer um a frente dele. Após inspecionar o baú realizando alguns testes, os personagens ainda não tem certeza se ele tem uma armadilha. Ao invés de simplesmente abrir o baú, eles colocam um escudo na frente dele e abrem o baú à distância usando uma vara de ferro. Nesse caso, a armadilha ainda se ativa, mas a rajada de agulhas é disparada no escudo sem causar danos.

As armadilhas frequentemente são projetadas com mecanismos que permitem que elas sejam desarmadas ou contornadas. Monstros inteligentes que coloquem armadilhas dentro ou ao redor de seus covis precisam de formas de passar por essas armadilhas sem se ferirem. Tais armadilhas podem ter alavancas escondidas que desarmam seus gatilhos ou uma porta secreta poderia esconder uma passagem que contorna a armadilha.

Efeitos de Armadilha

Os efeitos de armadilhas podem variar de inconveniente até mortal, fazendo uso de elementos como flechas, cravos, lâminas, veneno, gás tóxico, rajadas de fogo e fossos profundos. As armadilhas mais mortais combinam diversos elementos para matar, ferir, conter ou afugentar qualquer criatura azarada o suficiente para aciona-las. A descrição de uma armadilha especifica o que acontece quando ela é acionada.

O bônus de ataque de uma armadilha, a CD de resistência para resistir ao seu efeito e o dano que ela causa pode variar a depender da gravidade da armadilha. Use a tabela DCs de Resistência e Bônus de Ataque de Armadilha e a tabela Gravidade do Dano por Nível para sugestões baseadas em três níveis de gravidade de armadilha.

Uma armadilha projetada para ser **inconveniente** dificilmente irá matar ou ferir gravemente os personagens dos níveis indicados, já uma armadilha **perigosa** provavelmente ferirá gravemente (e potencialmente matará) personagens dos níveis indicados. Uma armadilha **mortal** provavelmente matará os personagens dos níveis indicados.

DCs de Resistência e Bônus de Ataque de Armadilha

Perigo da Armadilha	CD de Resistência	Bônus de Ataque
Inconveniente	10–11	+3 até +5
Perigosa	12–15	+6 até +8
Mortal	16–20	+9 até +12

Gravidade do Dano por Nível

Nível de Personagem	Inconveniente	Perigosa	Mortal
1°–4°	1d10	2d10	4d10
5°–10°	2d10	4d10	10d10
11°–16°	4d10	10d10	18d10
17°–20°	10d10	18d10	24d10

Armadilhas Complexas

Armadilhas complexas funcionam como armadilhas padrão, exceto que quando ativadas, elas executam uma série de ações a cada rodada. Uma armadilha complexa torna o processo de lidar com uma armadilha em algo muito mais parecido com um encontro de combate.

Quando uma armadilha complexa se ativa, ela rola iniciativa. A descrição da armadilha inclui um bônus de iniciativa. No turno dela, a armadilha se ativa novamente, frequentemente realizando uma ação. Ela pode realizar ataques sucessivos contra intrusos, criar um

efeito que muda com o tempo ou, caso contrário, produzir um desafio dinâmico. No mais, a armadilha complexa pode ser detectada e desarmada ou evitada das formas usuais.

Por exemplo, uma armadilha que faz uma sala inundar lentamente funciona melhor como uma armadilha complexa. No turno da armadilha, o nível da água sobe. Após diversas rodadas, a sala estará completamente inundada.

Exemplos de Armadilhas

As armadilhas mágicas e mecânicas apresentadas aqui variam em letalidade e são apresentadas em ordem alfabética.

Agulha Envenenada

Armadilha mecânica

Uma agulha envenenada está escondida dentro de um baú de tesouro trancado ou em alguma outra coisa que uma criatura possa abrir. Abrir o baú sem a chave apropriada faz com que a agulha salte pra fora, liberando uma dose de veneno.

Quando a armadilha é acionada, a agulha estende-se 7,5 centímetros diretamente da fechadura. Uma criatura dentro do alcance sofre 1 de dano perfurante e 11 (2d10) de dano de veneno e deve ser bem sucedida num teste de resistência de Constituição CD 15 ou ficará envenenada por 1 hora.

Um teste bem sucedido de Inteligência (Investigação) CD 20 permite que um personagem deduza a presença da armadilha devido a alterações na fechadura para acomodar a agulha. Um teste bem sucedido de Destreza CD 15 usando ferramentas de ladrão desarma a armadilha, removendo a agulha da fechadura. Tentativas fracassadas de abrir a fechadura acionam a armadilha.

Dardos Envenenados

Armadilha mecânica

Quando uma criatura pisa em uma placa de pressão escondida, dardos envenenados são disparados através de molas ou tubos pressurizados engenhosamente embutidos nas paredes ao redor. Uma área pode incluir diversas placas de pressão, cada uma ligada ao seu próprio conjunto de dardos.

Os minúsculos buracos nas paredes estão obscurecidos por poeira e teias de aranha, ou habilmente escondidos entre baixo-relevo, murais ou afrescos que adornam as paredes. A CD para percebe-los é 15. Com um teste bem sucedido de Inteligência (Investigação) CD 15, um personagem pode deduzir a presença da placa de pressão pelas variações na argamassa e pedras usadas para cria-la, comparando com o solo em volta. Prender uma cavilha de ferro ou outro objeto embaixo da placa impede que a armadilha se ative. Entupir os buracos com tecido ou cera impede que os dardos contidos dentro sejam disparados.

A armadilha é ativada quando mais de 10 quilos de peso é colocado sobre a placa de pressão, liberando 4 dardos. Cada dardo realiza uma jogada de ataque à distância com +8 de bônus contra um alvo aleatório a até 3 metros da placa de pressão (a visão é irrelevante para essa jogada de ataque). (Se não houver alvos na área, os dardos não atingem nada.) Um alvo sofre 2 (1d4) de dano perfurante e deve ser bem sucedido num teste de resistência de Constituição CD 15, sofrendo 11 (2d10) de dano de veneno se fracassar na resistência, ou metade desse dano se obtiver sucesso.

Esfera de Aniquilação

Armadilha mágica

Escuridão mágica e impenetrável preenche a boca escancarada de uma face de pedra esculpida em uma parede. A boca tem 60 centímetros de diâmetro e é grosseiramente circular. Nenhum som vem dela, nenhuma luz pode iluminar seu interior e qualquer matéria que entre nela é instantaneamente obliterada.

Um teste bem sucedido de Inteligência (Arcanismo) CD 20 revela que essa boca contém uma *esfera de aniquilação* que não pode ser controlada ou movida. Ela é, no mais, idêntica a uma *esfera de aniquilação* normal, como descrito no capítulo 7, "Tesouro".

Alguma versões dessa armadilha incluem um encantamento colocado na face de pedra, fazendo com que criaturas específicas sintam uma vontade incontrolável de se aproximar e rastejar para dentro da boca. Esse efeito é, no mais, como o aspecto de *simpatia* da magia *antipatia/simpatia*. Um sucesso em *dissipar magia* (CD 18) remove o encantamento.

Esfera Rolante

Armadilha mecânica

Quando 10 ou mais quilos de pressão são colocados sobre a placa de pressão dessa armadilha, um alçapão escondido no teto se abre, liberando uma esfera rolante de 3 metros de diâmetro de rocha sólida.

Com um teste bem sucedido de Sabedoria (Percepção) CD 15, um personagem pode perceber o alçapão e a placa de pressão. Uma busca no solo acompanhada de um teste bem sucedido de Inteligência (Investigação) CD 15 revela variações na argamassa e na pedra denunciam a presença da placa de pressão. O mesmo teste feito enquanto se inspeciona o teto percebe variações na alvenaria que revela o alçapão. Prender uma cavilha de ferro ou outro objeto embaixo da placa impede que a armadilha se ative.

A ativação da esfera requer que todas as criaturas rolem iniciativa. No turno dela, ela se move 18 metros em linha reta. A esfera pode se mover pelo espaço das criaturas e as criatura podem se mover pelo espaço dela, considerando-o como terreno difícil. Sempre que a esfera entrar no espaço de uma criatura ou uma criatura entrar no espaço da esfera enquanto ela está rolando, essa criatura deve ser bem sucedida num teste de resistência de Destreza CD 15, ou sofrerá 55 (10d10) de dano de concussão e ficará caído no chão.

A esfera para quando atingir uma parede ou barreira similar. Ela não pode dobrar esquinas, mas construtores de masmorras espertos incorporam curvas suaves em passagens próximas que permitem que a esfera continue se movendo.

Com uma ação, uma criatura a até 1,5 metro da esfera pode tentar retarda-la com um teste de Força CD 20. Se obtiver sucesso, o deslocamento da esfera é reduzido em 4,5 metros. Se o deslocamento da esfera chegar a 0, ela para de se mover e não será mais uma ameaça.

Estátua Cuspindo Fogo

Armadilha mágica

Esta armadilha é ativada quando um intruso pisa em uma placa de pressão escondida, liberando um sopro mágico de fogo de uma estátua próxima. A estátua pode ser qualquer coisa, incluindo um dragão ou um mago conjurando uma magia.

A CD é 15 para perceber a placa de pressão, assim como para ver suaves marcas de queimadura no solo e

paredes. Uma magia ou outro efeito que possa sentir a presença de mágica, como *detectar magia*, revela uma aura de mágica de evocação em volta da estátua.

A armadilha é ativada quando mais de 10 quilos de peso é colocado sobre a placa de pressão, fazendo a estátua liberar um cone de fogo de 9 metros. Cada criatura na área deve realizar um teste de resistência de Destreza CD 13, sofrendo 22 (4d10) de dano de fogo se fracassar na resistência, ou metade desse dano se obtiver sucesso.

Colocar uma cavilha de metal ou outro objeto embaixo da placa de pressão impede a armadilha de se ativar. Um sucesso em *dissipar magia* (CD 13) conjurada na estátua destrói a armadilha.

Fossos

Armadilha mecânica

Quatro armadilhas de fosso básicas são apresentadas aqui.

Fosso Simples. Uma armadilha de fosso simples é um buraco escavado no solo. O buraco é coberto por um tecido longo preso nas bordas do fosso e camuflado com sujeira e entulhos.

A CD para perceber o fosso é 10. Qualquer um que pise no tecido cairá através dele e levará o tecido junto para o fosso, sofrendo dano baseado na profundidade do fosso (geralmente de 3 metros, mas alguns fossos são mais fundos).

Fosso Escondido. Este fosso tem uma cobertura construída de material idêntico ao do piso a sua volta.

Um teste bem sucedido de Sabedoria (Percepção) CD 15 distingue a falta de pegadas sobre a seção do piso que forma a cobertura do fosso. Um teste bem sucedido de Inteligência (Investigação) CD 15 é necessário para confirmar que a seção do solo com a armadilha realmente é a cobertura de um fosso.

Quando uma criatura pisa na cobertura, ela se abre como um alçapão, fazendo o intruso tombar no fosso abaixo. O fosso geralmente tem entre 3 e 6 metros de profundidade, mas pode ser mais profundo.

Quando a armadilha de fosso é detectada, uma cavilha de ferro ou objeto similar pode ser colocada entre a cobertura do fosso e o solo ao redor de uma forma que impeça a cobertura de se abrir, tornando-a segura para se atravessar. A cobertura também pode ser magicamente selada usando a magia *tranca arcana* ou mágica similar.

Fosso Trancado. Esta armadilha de fosso é idêntica à armadilha de fosso escondido, com uma diferença fundamental: o alçapão que cobre o fosso é ativado por molas. Após uma criatura cair no fosso, a cobertura se fecha para prender a vida dentro.

Um teste bem sucedido de Força CD 20 é necessário para forçar a abertura da cobertura. A cobertura também pode ser derrubada (determine as estatísticas da cobertura usando as orientações no capítulo 8). Um personagem dentro do fosso também pode tentar desarmar o mecanismo de molas com um teste de Destreza CD 15 usando ferramentas de ladrão, considerando que o mecanismo possa ser alcançado e que o personagem possa vê-lo. Em alguns casos, um mecanismo (geralmente escondido atrás de uma porta secreta próxima) abri o fosso.

Fosso com Estacas. Esta armadilha de fosso é uma armadilha de fosso simples, escondido ou trancado com estacas afiadas de madeira ou ferro no fundo. Uma criatura que caia no fosso sofre 11 (2d10) de dano perfurante das estacas, além de qualquer dano de queda. Versões ainda mais sórdidas podem ter veneno cobrindo as estacas. Nesse caso, qualquer um que sofra dano perfurante das estacas também deve realizar um teste de resistência de Constituição CD 13, sofrendo 22 (4d10) de dano de veneno se fracassar na resistência, ou metade desse dano caso obtenha sucesso.

Rede Caindo

Armadilha mecânica

Esta armadilha usa um fio esticado para liberar uma rede suspensa no teto.

O fio está a 7,5 centímetros do solo e esticado entre duas colunas ou árvores. A rede está escondida por teias de aranha ou folhagens. A CD para perceber o fio e a rede é 10. Um sucesso num teste de Destreza CD 15 usando ferramentas de ladrão parte o fio sem prejuízos. Um personagem sem ferramentas de ladrão pode tentar realizar esse teste com desvantagem usando qualquer arma laminada ou ferramenta laminada. Se fracassar, a armadilha se ativa.

Quando a armadilha é ativada, a rede é liberada cobrindo uma área de 3 metros quadrados. Aqueles na área ficam presos sob a rede e estão impedidos, e aqueles que fracassarem num teste de resistência de Força CD 10 também estarão caídos no chão. Uma criatura pode usar sua ação para realizar um teste de Força CD 10, libertando a si mesmo ou outra criatura ao seu alcance com sucesso. A rede tem CA 10 e 20 pontos de vida. Causar 5 de dano cortante a rede (CA 10) destrói uma seção de 1,5 metro quadrado, libertando qualquer criatura presa nessa seção.

Teto Desmoronando

Armadilha mecânica

Esta armadilha usa um fio esticado para desmoronar os suportes que mantem uma seção instável do teto do lugar.

O fio está a 7,5 centímetros do solo e estica-se entre duas vigas de apoio. A CD para perceber o fio é 10. Um testes bem sucedido de Destreza CD 15 usando ferramentas de ladrão desarma o fio sem prejuízos. Um personagem sem ferramentas de ladrão pode tentar realizar esse teste com desvantagem usando qualquer arma laminada ou ferramenta laminada. Se fracassar, a armadilha se ativa.

Qualquer um que inspecionar as vigas pode facilmente determinar que eles estão apenas encravadas no lugar. Com uma ação, um personagem pode derrubar uma viga, fazendo a armadilha se ativar.

O teto sobre o fio está em más condições e qualquer um que possa vê-lo perceberá que ele tem perigo de desmoronar.

Quando a armadilha é ativada, o teto instável desmorona. Qualquer criatura na área abaixo da seção instável deve ser bem sucedida num teste de resistência de Destreza CD 15, sofrendo 22 (4d10) de dano de concussão se fracassar na resistência, ou metade desse dano se obtiver sucesso. Uma vez que a armadilha tenha sido ativada, o solo da área fica cheio de entulhos e torna-se terreno difícil.

CAPÍTULO 6: ENTRE AVENTURAS

UMA CAMPANHA É MAIS QUE UMA SÉRIE DE AVENTURAS. ELA também inclui os momentos entre as aventuras – as várias distrações e buscas paralelas em que os personagens se engajam quando eles não estão explorando áreas selvagens, saqueando masmorras e vagando pelo multiverso em alguma busca épica.

O ritmo natural de uma campanha oferece intervalos entre aventuras, tempo para os personagens gastarem seus tesouros e perseguirem seus objetivos. Esse tempo livre dá aos personagens a oportunidade de fincar suas raízes um pouco mais fundo no mundo, construindo um investimento pessoal no que acontece ao povo e lugares ao seu redor, o que pode, em troca, leva-los a mais aventuras.

O capítulo 5, "Equipamento", do *Livro do Jogador*, detalha as despesas que um personagem tem com necessidades básicas, dependendo do estilo de vida que esse personagem escolheu, de pobreza à luxúria. O capítulo 8, "Aventurando-se", deste livro descreve, descreve algumas atividades em tempo livre que eles podem realizar entre aventuras. Este capítulo preenche essas lacunas, descrevendo as despesas com propriedades próprias e contratando PdMs, além de uma variedade adicional de atividades em tempo livre que os personagens podem realizar. O começo do capítulo também oferece sugestões para conectar aventuras e monitorar os eventos na sua campanha.

CONECTANDO AVENTURAS

Uma campanha ao estilo de um programa de televisão episódico raramente precisa de conexões entre suas aventuras. Cada aventura caracteriza-se por seus próprios vilões e, quando os personagens completam a aventura, geralmente não existem tramas soltas. A próxima aventura apresenta um desafio totalmente diferente, não tendo nada a ver com a aventura que a precedeu. Conforme os personagens ganha pontos de experiência, eles se tornam mais poderosos, assim como as ameaças que eles devem superar. Esse tipo de campanha é fácil de conduzir, já que ela requer pouco esforço além de encontrar ou criar aventuras apropriadas para o nível do grupo.

Uma campanha com uma narrativa deixa os jogadores sentindo que suas ações tem consequências muito mais abrangentes. Eles não estão apenas acumulando pontos de experiência. Algumas modificações simples podem ajudar você a cobrir elementos abrangentes para criar uma campanha serializada em que aventuras anteriores ajudam a definir as seguintes.

USANDO UMA HISTÓRIA ABRANGENTE

Esta seção apresenta dois exemplos de histórias abrangentes que tem, ao longo dos anos, abastecido muitas campanhas clássicas de D&D.

O objetivo das aventuras no primeiro exemplo é acumular o poder que eles precisam para derrotar um inimigo poderoso que ameaça o mundo. O objetivo no segundo exemplo é defender algo com que eles se importam, destruindo o que quer que o esteja ameaçando. Os dois exemplos são, de fato, a mesma história (variações entre a batalha entre o bem e o mal) contada de formas diferentes.

EXEMPLO 1: A BUSCA DE MUITAS PARTES

Você pode conectar aventuras usando um objetivo abrangente que possa ser cumprido apenas ao se completar primeiramente uma série de missões relacionadas. Por exemplo, você poderia criar um vilão que não pode ser derrotado até que os personagens explorem nove masmorras onde vivem os Nove Príncipes Pavorosos, com cada uma dessas masmorras cheias de monstros e perigos suficientes para elevar os personagens dois ou três níveis. Os aventureiros passam toda a sua carreira lutando contra os Nove Príncipes Pavorosos antes de finalmente buscarem a missão épica de destruir o monstruoso progenitor dos príncipes. Enquanto cada masmorra for única e interessante, seus jogadores iram apreciar o foco restrito da campanha.

Em um tipo similar de missão de campanha, os aventureiros poderiam precisar coletar fragmentos de um artefato que estão espalhados em ruínas pelo multiverso, antes de remontarem o artefato e usarem-no para derrotar uma ameaça cósmica.

EXEMPLO 2: AGENTES DE X

Você também pode construir uma campanha em torno da ideia que os aventureiros são agentes de algo maior que eles mesmos – um reino ou organização secreta, por exemplo. A quem quer que sua fidelidade pertença, os aventureiros são motivados pela lealdade e o objetivo de proteger a quem quer que eles sirvam.

A missão abrangente dos personagens poderia ser explorar e mapear uma região desconhecida, forjar alianças onde puderem e derrotar ameaças que encontrarem pelo caminho. O objetivo deles poderia ser encontrar a antiga capital de um império caído, que está além do reino de um inimigo conhecido, forçando-os a navegar por território hostil. Os personagens poderiam ser peregrinos em busca de um local sagrado ou membros de uma ordem secreta dedicada a defender os últimos bastiões de civilização em um mundo em declínio. Ou eles poderiam ser espiões e assassinos, lutando para enfraquecer um país inimigo ao visar seus líderes malignos e saquear seus tesouros.

PLANTANDO SEMENTES DE AVENTURAS

Você pode fazer uma campanha parecida com uma história com muitos capítulos ao plantar as sementes da aventura seguinte antes da atual terminar. Essa técnica pode levas os aventureiros naturalmente ao seu próximo objetivo.

Se você tiver plantado uma semente bem, os personagens terão algo mais para fazer quando terminarem uma aventura. Talvez um personagem beba de uma fonte mágica em uma masmorra e receba uma visão incompreensível que os leva a próxima missão. O grupo poderia encontrar um mapa ou relíquia enigmático que, quando seu significado ou propósito for determinado, ele apontará para um novo destino. Talvez um PdM avise os personagens de um perigo iminente ou implore pera ajuda deles.

O truque é não distrair os personagens da aventura que estão em suas mãos. Projetar um gancho eficiente para uma aventura futura requer sutileza. A isca deve ser convincente, mas não tão irresistível ao ponto dos jogadores pararem de se importar com o que seus personagens estão fazendo no momento.

Para impedir que os jogadores se desviem, guarde suas melhores ideias para próximo do fim das aventuras ou insira-as durante períodos de tempo livre.

Aqui estão alguns exemplos de formas pelas quais uma semente de aventura pode ser revelada:

- No corpo de um vilão, os personagens encontram evidências de que o vilão estava trabalhando para outra pessoa.
- Um PdM capturado revela a localização de alguém ou algo que pode interessar os personagens.
- Os personagens estão indo para a taverna local quando avistam um cartaz de procurado ou de pessoa desaparecida (acompanhado com a promessa de uma recompensa considerável).
- Membros da milícia local ou guarda da cidade declaram que um criem foi cometido e que estão procurando por testemunhas e suspeitos em potencial.
- Os personagens recebem uma carta anônima que esclarece uma trama ou evento iminente do qual eles ainda não estavam cientes.

Antecipação

Antecipar é um exercício de sutileza, envolvendo o plantio delicado de sementes para aventuras futuras. Nem toda antecipação gera frutos, especialmente se as pistas forem sutis demais ou se os eventos conspirarem para colocar sua campanha em uma nova direção. O objetivo de antecipar é sugerir os eventos futuros e novas ameaças na sua campanha sem torna-los óbvios para os jogadores a quem você está contando o que o futuro aguarda. Aqui estão alguns exemplos:

- Um objeto vestido ou carregado por um inimigo tem o símbolo de uma organização, antes desconhecida, gravado ou escrito nele.
- Uma mulher louca em pé no canto de uma rua grita fragmentos de uma antiga profecia, enquanto aponta um dedo torto para os personagens.
- O rei e rainha anunciam o casamento de seu filho com a filha de um monarca vizinho, mas diversas facções se opõem a união. O problema está formado.
- Bugbears batedores estão fazendo incursões em terras civilizadas e espiando os assentamentos, como preludio para a invasão de um hobgoblin senhor da guerra.
- Uma apresentação de marionetes em uma praça de mercado prediz uma tragédia vindoura, caso duas casas nobres na iminência de declarar guerra uma contra a outra não se reconciliem.
- Aventureiros PdMs em uma cidade estão sendo assassinados de uma maneira similar, apesar de incomum, sugerindo uma ameaça futura para os personagens dos jogadores.

Monitorando a Campanha

Detalhes consistentes dão vida à sua campanha e ajudam continuamente os jogadores a imaginar que seus personagens estão vivendo em um mundo real. Se os aventureiros frequentam uma taverna em particular, os funcionários, estrutura da construção e decoração não deveriam mudar muito entre uma visita e a próxima. Dito isso, mudanças podem ocorrer como resultado das ações dos personagens ou das ações que eles ouviram falar. Quando os aventureiros matam um monstro, ele continua morto, a não ser que alguém o ressuscite. Quando eles removem um tesouro de um aposento, ele não reaparece da próxima vez que eles entrarem – considerando que ele não foi roubado deles! Se eles deixarem uma porta aberta, ela deveria continuar aberta até que alguém a feche.

A memória de ninguém é infalível, então é bom fazer anotações. Registre anotações diretamente num mapa de aventura para manter o monitoramento de portas abertas, armadilhas desarmadas e assim por diante. Eventos além do escopo de uma aventura em particular são melhor registrados num caderno dedicado a sua campanha. Quer seja um livro físico ou arquivo eletrônico, tal registro é uma ótima forma de manter suas anotações organizadas.

Seu caderno deveria incluir qualquer dos seguintes elementos.

Organizador de Campanha. Escreva o arco de história principal da sua campanha e monitore as coisas que você espera que apareçam em aventuras futuras. Atualize-o conforme a campanha se desenvolve, adicionando ideias quando elas surgirem.

Anotações dos Personagens. Escreva os antecedentes e objetivos dos personagens, desde que essas anotações possam ajudar você a projetar o conteúdo de aventura que fornece oportunidade para desenvolver o personagem.

Mantenha um registro das classes e níveis dos aventureiros, assim como de quaisquer missões e atividades em tempo livre em que eles se engajarem.

Se os personagens tiverem um barco ou fortaleza, registre o nome e paradeiro, assim como de quaisquer serviçais a serviço dos personagens.

Informativo do Jogador. Mantenha uma cópia de todos os informativos que você fizer para seus jogadores para que você não precise se lembra desses conteúdos depois.

Registro de Aventura. Pense nesse registro como um guia de episódios para sua campanha. Resuma cada sessão de jogo ou aventura para ajudar você a monitorar o desdobramento da história da campanha. Você pode permitir que seus jogadores tenham acesso a esse registro também, ou a uma versão editada retirando de suas anotações e segredos. (Os jogadores também poderiam ter seus próprios registros de aventura, os quais você pode se referir caso seu próprio registro esteja incompleto.)

Anotações dos PdMs. Registre as estatísticas e anotações de interpretação de qualquer PdM com quem os personagens interajam mais de uma vez. Por exemplo, suas anotações poderiam diferenciar pessoas importantes em uma cidade por suas vozes diferentes, assim como seus nomes, o lugar onde vivem e trabalham, o nome dos membros de sua família e associados e, talvez até um segredo que cada um deles possua.

Calendário de Campanha. Seu mundo parece mais real para os jogadores quando os personagens percebem a passagem do tempo. Anote detalhes como a mudança das estações e feriados importantes e monitore quaisquer eventos importantes que afeta a história maior.

Caixa de Ferramentas. Anote sempre que você criar ou alterar significantemente um monstro, item mágico ou armadilha. Mantenha quaisquer mapas, masmorras aleatórias ou encontros que você criar. Estas informações garantem que você não repita esse trabalho e você será capaz de obter esse material posteriormente.

Despesas Recorrentes

Além das despesas associadas com a manutenção de um estilo de vida em particular, os aventureiros terão gastos adicionais dos seus proventos de aventura. Os personagens dos jogadores que chegarem a possuir uma propriedade, serem donos de negócios e contratarem serviçais devem cobrir as despesas que acompanham esses empreendimentos.

Custos de Manutenção

Propriedade	Custo Total por Dia	Serviçais Treinados	Serviçais Destreinados
Abadia	20 po	5	25
Cabana de caça	5 pp	1	–
Estalagem, beira de estrada	10 po	5	10
Estalagem, cidade ou metrópole	5 po	1	5
Fazenda	5 pp	1	2
Fortaleza ou castelo pequeno	100 po	50	50
Loja	2 po	1	–
Palácio ou castelo grande	400 po	200	100
Posto comercial	10 po	4	2
Posto avançado ou forte	50 po	20	40
Residência nobre	10 p	3	15
Salão de guilda, cidade ou metrópole	5 po	5	3
Templo grande	25 po	10	10
Templo pequeno	1 po	2	–
Torre fortificada	25 po	10	–

Não é incomum para aventureiros – especialmente após o 10° nível – adquirirem posse de um castelo, taverna ou outro tipo de propriedade. Eles poderiam compra-lo com seus espólios ganhos arduamente, toma-lo a força, obtê-lo numa jogada de sorte de um *baralho das surpresas* ou adquire-lo por outros meios.

A tabela Custos de Manutenção mostra o custo de manutenção diário de qualquer propriedade do gênero. (O custo de uma residência normal não está incluso porque ele cai nas despesas de estilo de vida, como discutido no *Livro do Jogador*.) os custos de manutenção precisam ser pagos a cada 30 dias. Dado ao fato dos aventureiros passarem a maior parte do seu tempo aventurando-se, o quadro de funcionários inclui um mordomo que pode fazer os pagamentos na ausência do grupo.

Custo Total por Dia. O custo inclui tudo que é necessário para manter a propriedade e conservar as coisas em perfeita ordem, incluindo o salário dos serviçais. Se a propriedade obtiver lucros que possam compensar os custos de manutenção (com cobrança de taxas, coletando títulos ou doações, ou vendendo bens), isso será levado em consideração na tabela.

Serviçais Treinados e Destreinados. O *Livro do Jogador* explica a diferença entre um serviçal treinado e um destreinado.

Negócios

Um aventureiro dono de um negócio pode ganhar dinheiro suficiente para cobrir seus próprios custos de manutenção. Porém, o dono precisa garantir periodicamente que tudo está em perfeita ordem cuidando do negócio entre aventuras. Veja as informações sobre conduzir um negócio na seção "Atividades em Tempo Livre" neste capítulo.

Tropas

Castelos e fortes contratam soldados (use as estatísticas de veterano e guarda do *Manual dos Monstros*) para defende-los. Estalagens de beira de estrada, postos avançados e fortes, palácios e templos contam com defensores menos experientes (use as estatísticas de guardas do *Manual dos Monstros*). Esses guerreiros armados constituem a massa dos serviçais treinados da propriedade.

Atividades em Tempo Livre

A campanha se beneficia quando os personagens tem tempo entre aventuras para se empenhar em outras atividades. Permitindo que dias, semanas ou meses se passem entre aventuras estica a campanha por um período de tempo mais longo e ajuda a administrar a progressão de nível dos personagens, evitando que eles ganhem muito poder muito rápido.

Permitir que os personagens busquem interesses secundários entre as aventuras também encoraja os jogadores a investirem mais no mundo de campanha. Quando um personagem é dono de uma taverna em uma vila, ou passa tempo farreando com a população local, o jogador do personagem está mais propenso a responder às ameaças contra a vila e seus habitantes.

Conforme sua campanha avança, os personagens dos jogadores não irão apenas se tornar mais poderosos como também mais influentes e inseridos no mundo. Eles poderiam estar inclinados a empreender projetos que precisem de mais tempo entre aventuras, como construir e manter uma fortaleza. Conforme o grupo ganha níveis, você pode adicionar mais tempo livre entre as aventuras para dar aos personagens o tempo que eles precisam para buscar seus interesses. Enquanto dias ou semanas poderiam passar entre aventuras de nível baixo, a quantidade de tempo livre entre aventuras de nível alto poderia ser medido em meses ou anos.

Mais Atividades em Tempo Livre

O capítulo 8, “Aventurando-se”, do *Livro do Jogador*, descreve algumas atividades em tempo livre para preencher o vazio entre as aventuras. A depender do estilo de sua campanha e dos antecedentes e interesses em particular dos aventureiros, você pode tornar algumas ou todas as atividades adicionais a seguir disponíveis como opções.

Construindo uma Fortaleza

Um personagem pode passar tempo entre aventuras construindo uma fortaleza. Antes do trabalho poder começar, o personagem deve adquirir um lote de terra. Se a propriedade ficar dentro de um reino ou domínio similar, o personagem precisa de uma alvará régio (um documento legal garantindo permissão para dirigir a propriedade em nome da coroa), uma concessão de terras (um documento legal legando custódia da terra ao personagem pelo tempo que ele permanecer leal à coroa) ou uma escritura (um documento legal que serve como prova de posse). A terra também pode ser adquirida por herança ou outros meios.

Alvarás régios e concessões de terras geralmente são dados pela coroa como uma recompensa por serviços prestados, apesar de também poderem ser comprados. Escrituras podem ser compradas ou herdades. Uma propriedade pequena poderia ser vendida por um valor entre 100 po e 1.000 po. Uma propriedade grande custaria 5.000 po ou mais, caso possa ser comprada.

Quando a propriedades estiver garantida, um personagem precisará de acesso a materiais de construção e mão-de-obra. A tabela Construindo uma Fortaleza mostra os custos de construção da fortaleza (incluindo materiais e trabalhadores) e a quantidade de tempo necessário, considerando que o personagem esteja usando seu tempo livre para supervisionar a construção. O trabalho pode continuar enquanto o personagem estiver fora, mas cada dia que o personagem está fora adiciona 3 dias ao tempo de construção.

Construindo uma Fortaleza

Fortaleza	Custo de Construção	Tempo de Construção
Abadia	50.000 po	400 dias
Forte ou castelo pequeno	50.000 po	400 dias
Palácio ou castelo grande	500.000 po	1.200 dias
Posto comercial	5.000 po	60 dias
Posto avançado ou forte	15.000 po	100 dias
Residência nobre com feudo	25.000 po	150 dias
Salão de guilda, cidade ou metrópole	5.000 po	60 dias
Templo	50.000 po	400 dias
Torre fortificada	15.000 po	100 dias

Farreando

Os personagens podem passar seu tempo livre entretidos em diversas atividades hedonistas como frequentando festas, bebedeiras, jogos de azar ou qualquer outra coisa que os ajude a amenizar os perigos que eles enfrentam em suas aventuras.

Um personagem farrista gasta dinheiro como se estivesse mantendo um estilo de vida rico (veja o capítulo 5, “Equipamento”, do *Livro do Jogador*). No final de um período gasto farreando, o jogador rola um dado de percentagem e adiciona o nível do personagem, então compara o total à tabela Farreando para determinar o que acontece com o personagem, ou você escolhe.

Farreando

d100 + Nível	Resultado
01–10	Você fica preso por 1d4 dias ao final do período de tempo livre no comando da conduta desordeira e perturbação da paz. Você pode pagar uma fiança de 10 po para evitar o tempo preso, ou pode tentar resistir a prisão.
11–20	Você recupera a consciência em um lugar estranho sem memória de como foi parar lá e roubaram de você 3d6 x 5 po.
21–30	Você faz um inimigo. Essa pessoa, negócio ou organização agora é hostil a você. O Mestre determina o grupo ofendido. Você decide como os ofende.
31–40	Você é pego por um romance relâmpago. Role um d20. Entre 1–5, o romance termina mal. Entre 6–10, o romance termina amigavelmente. Entre 11–20, o romance é levado adiante. Você determina a identidade do seu interesse amoroso, sujeito à aprovação do Mestre. Se o romance terminar mal, você pode ganhar um novo defeito. Se ele termina bem ou continuar, seu novo interesse amoroso pode representar um novo vínculo.
41–80	Você consegue ganhos modestos através de jogos e recupera as despesas do seu estilo de vida pelo tempo gasto farreando.
81–90	Você consegue ganhos modestos através de jogos. Você recupera as despesas do seu estilo de vida pelo tempo gasto farreando e ganha 1d20 x 4 po.
91 ou maior	Você faz uma pequena fortuna jogando. Você recupera suas despesas de estilo de vida pelo tempo gasto farreando e ganha 4d6 x 10 po. Sua farra torna-se o assunto de lenda local.

Construindo Itens Mágicos

Itens mágicos são de competência do Mestre, por isso, você decide como eles chegam até a posse do grupo. Como uma opção, você pode permitir que os personagens dos jogadores construam itens mágicos.

A criação de um item mágico é uma tarefa longa e dispendiosa. Pra começar, um personagem deve ter uma fórmula que descreve a construção do item. O personagem também deve ser um conjurador com espaços de magia e deve ser capaz de conjurar quaisquer magias que o item possa produzir. Além disso, o personagem deve atender ao nível mínimo determinado pela raridade do item, como mostrado na tabela Construindo Itens Mágicos. Por exemplo, um personagem de 3° nível poderia criar uma *varinha de mísseis mágicos* (um item incomum), contanto que o personagem possua espaços de magia e possa conjurar *mísseis mágicos*. O mesmo personagem poderia fazer uma *arma +1* (outro item incomum), sem necessidade de uma magia em particular.

Você pode decidir que determinados itens também precisam de materiais ou locais especiais para serem criados. Por exemplo, um personagem precisaria de suprimentos alquímicos para preparar uma poção específica, ou a fórmula para uma *língua flamejante* poderia requerer que a arma fosse forjada com lava.

Construindo Itens Mágicos

Raridade do Item	Custo de Criação	Nível Mínimo
Comum	100 po	3°
Incomum	500 po	5°
Raro	5.000 po	9°
Muito raro	50.000 po	13°
Lendário	500.000 po	17°

Um item tem um custo de criação especificado na tabela Construindo Itens Mágicos. Um personagem empenhado na construção de um item mágico realiza progressos em incrementos de 25 po, gastando essa quantidade para cada dia de trabalho até o custo total ser pago. Considera-se que o personagem trabalho por 8 horas em cada um desses dias. Portanto, criar um item mágico incomum levaria 20 dias e custaria 500 po. Você é livre para ajustar os custos para melhor se adequarem à sua campanha.

Se uma magia será produzida pelo item sendo criado, o criado deve gastar um espaço de magia do nível da magia em cada dia do processo de criação. Os componentes materiais da magia também devem estar em mãos durante o processo. Se a magia normalmente consome esses componentes, eles serão consumidos pelo processo de criação. Se o item for capaz de produzir a magia apenas uma vez, como através de um *pergaminho de magia*, os componentes são consumidos apenas uma vez pelo processo. Do contrário, os componentes são consumidos uma vez por dia da criação do item.

Vários personagens podem combinar seus esforços para criar um item mágico se cada um deles atender o nível requerido. Cada personagem pode combinar magias, espaços de magia e componentes, contanto que todos participem de todo o processo de criação. Cada personagem pode contribuir com 25 po no valor de esforço para cada dia gasto ajudando a construir o item.

Normalmente, um personagem que se encarregue dessa atividade cria um item mágico descrito no capítulo 7, "Tesouro". A seu critério, você pode permitir que os jogadores projetem seus próprios itens mágicos, usando as orientações no capítulo 9, "Oficina do Mestre".

Enquanto estiver construindo um item mágico, um personagem pode manter um custo de vida modesto sem ter que pagar o 1 po por dia, ou um estilo de vida confortável com metade do custo normal (veja o capítulo 5, "Equipamento, do *Livro do Jogador*).

Ganhando Renome

Um personagem pode passar seu tempo livre aprimorando seu renome dentro de uma organização em particular (veja "Renome" no capítulo 1). Entre aventuras, um personagem realiza pequenas tarefas para a organização e socializa com seus membros. Após proceder com essas atividades por um número combinado de dias igual ao renome atual dele multiplicado por 10, o renome do personagem aumenta em 1.

Realizando Rituais Sagrados

Um personagem religioso pode passar seu tempo entre aventuras realizando rituais sagrados em um templo afiliado ao deus que ela venera. Entre rituais, o personagem passa tempo em meditação e oração.

Um personagem que seja um sacerdote em um templo, pode liderar esses rituais, que podem incluir casamentos, funerais e ordenações. Um leigo poderia oferecer sacrifícios em um templo ou ajudar um sacerdote em um ritual.

Um personagem que passe pelo menos 10 dias realizando rituais sagrados ganha inspiração (descrita no capítulo 4 do *Livro do Jogador*) no início de cada dia pelos próximos 2d6 dias.

Conduzindo um Negócio

Os aventureiros podem acabar se tornando donos de negócios que não tenham nada a ver com investigar masmorras ou salvar o mundo. Um personagem poderia herdar uma ferraria ou o grupo poderia receber uma parcela de campos agrícolas ou uma taverna como recompensa. Caso decidam manter o negócio, eles podem se sentir obrigados a passar tempo entre aventuras mantendo o empreendimento e garantido que ele funcione perfeitamente.

Um personagem rola um dado de percentagem e adiciona o número de dias gastos nessa atividade de tempo livre (máximo 30), depois compara o total com a tabela Conduzindo um Negócio para determinar o que acontece.

Se for necessário que o personagem pague um custo como resultado da jogada nessa tabela, mas fracasse em fazê-lo, o negócio começa a fracassar. Para cada débito não pago dessa maneira, o personagem sofre –10 de penalidade na jogada subsequente feita nessa tabela.

Conduzindo um Negócio

d100 + Dias	Resultado
01–20	Você deve pagar uma vez e meia do custo de manutenção do negócio para cada um dos dias.
21–30	Você deve pagar o custo de manutenção total do negócio para cada um dos dias.
31–40	Você deve pagar metade do custo de manutenção do negócio para cada um dos dias. Os lucros cobrem a outra metade.
41–60	O negócio cobre seus próprios custos de manutenção para cada um dos dias.
61–80	O negócio cobre seu custo de manutenção para cada um dos dias. Ele gera um lucro de 1d6 x 5 po.
81–90	O negócio cobre seu custo de manutenção para cada um dos dias. Ele gera um lucro de 2d8 x 5 po.
91 ou maior	O negócio cobre seu custo de manutenção para cada um dos dias. Ele gera um lucro de 3d10 x 5 po.

Vendendo Itens Mágicos

Poucas pessoas podem se dar ao luxo de comprar um item mágico e menos ainda sabem onde encontrar um. Os aventureiros são excepcionais a esse respeito devido à natureza da sua profissão.

Um personagem que adquira posse de um item mágico comum, incomum, raro ou muito raro que ele deseje vender, pode passar seu tempo livre procurando um comprador. Essa atividade em tempo livre pode ser realizada apenas em uma metrópole ou outro local onde se possa encontrar indivíduos abastados interessados em comprar itens mágicos. Itens lendários e artefatos

inestimáveis não podem ser vendidos durante tempo livre. Encontrar alguém para comprar um item desse pode ser matéria para uma aventura ou missão.

Para cada item comercializável, o personagem realiza um teste de Inteligência (Investigação) CD 20 para encontrar compradores. Outro personagem pode usar seu tempo livre para ajudar nessa busca, concedendo vantagem nos testes. Em um fracasso, nenhum comprador para o item é encontrado após uma busca que leva 10 dias. Com um teste bem sucedido, um comprador para o item é encontrado após um número de dias baseado na raridade do item, como mostrado na tabela Itens Mágicos Comercializáveis.

Um personagem pode tentar encontrar compradores para diversos itens de uma vez. Apesar disso requerer diversos testes de Inteligência (Investigação), as buscas ocorrem simultaneamente e os resultados das falhas ou sucessos não se somam. Por exemplo, se um personagem encontra um comprador para um item mágico comum em 2 dias e um comprador para um item mágico comum em 5 dias, mas falha em encontrar um comprador para um item mágico raro em jogo, a busca total leva 10 dias.

Para cada item que um personagem deseja vender, o jogador rola um dado de percentagem e consulta a tabela Vendendo um Item Mágico, aplicando o modificador baseado na raridade do item, como mostrado na tabela Itens Mágicos Comercializáveis. O personagem também realizar um teste de Carisma (Persuasão) e adiciona o resultado ao total da jogada. O total subsequente determina o que um comprador oferece como pagamento pelo item.

Você determina a identidade do comprador. Compradores, às vezes, procuram itens raros ou muito raros através de representantes para garantir que sua identidade mantenha-se em segredo. Se o comprador for suspeito, cabe a você se a venda criará complicações legais para o grupo posteriormente.

Itens Mágicos Comercializáveis

Raridade	Preço Base	Dias para Encontrar um Comprador	Modificador de jogada de d100*
Comum	100 po	1d4	+10
Incomum	500 po	1d6	+0
Raro	5.000 po	1d8	–10
Muito raro	50.000 po	1d10	–20

* Aplique esse modificador à jogada da tabela Vendendo um Item Mágico.

Vendendo um Item Mágico

d100 + Mod.	Você Encontra...
20 ou menor	Um comprador oferece um décimo do preço base
21–40	Um comprador oferece um quarto do preço base e um comprador suspeito oferece metade do preço base
41–80	Um comprador oferece metade do preço base e um comprador suspeito oferece o preço base total
81–90	Um comprador oferece o preço base total
91 ou maior	Um comprador suspeito oferece uma vez e meia do preço base, sem questionar

Espalhando Boatos

Influenciar a opinião pública pode ser uma forma de derrubar um vilão ou elevar um amigo. Espalhar boatos é uma forma eficiente, se usada secretamente, de concluir um objetivo. Boatos bem feitos podem elevar a posição de um sujeito em uma comunidade ou envolver alguém em um escândalo. Um boato precisa ser simples, concreto e difícil de contestar. Um boato eficiente também precisa ser convincente, expondo o que o povo quer acreditar sobre a pessoa em questão.

Espalhar um boato sobre um indivíduo ou organização requer um número de dias, dependendo do tamanho da comunidade, como mostrado na tabela Espalhando Boatos. Em uma cidade ou metrópole, o tempo gasto deve ser contínuo. Se o personagem espalhar um boato por dez dias, desaparecer em uma aventura por alguns dias e voltar, o rumor desaparecerá sem qualquer benefício da repetição constante.

Espalhando Boatos

Tamanho do Assentamento	Tempo Necessário
Vila	2d6 dias
Cidade	4d6 dias
Metrópole	6d6 dias

O personagem deve gastar 1 po por dia para cobrir os gastos de bebidas, aparições sociais e similares. No final do tempo gasto espalhando o boato, o personagem faz um teste de Carisma (Enganação ou Persuasão) CD 15. Se o teste for bem sucedido, a atitude predominante da comunidade em relação ao sujeito muda um passo para amigável ou hostil, conforme o personagem desejar. Se o teste falhar, o boato não ganha atenção e tentativas posteriores de propaga-lo fracassam.

Mudar a atitude geral de uma comunidade em relação a uma pessoa ou organização não afeta todo mundo na comunidade. Indivíduos podem se ater às suas próprias opiniões, principalmente caso eles tenham experiências pessoais lidando com o alvo dos boatos.

Treinando para Ganhar Níveis

Como uma regra variante, você pode exigir que os personagens gastem tempo livre treinando ou estudando antes de ganharem os benefícios de um novo nível. Se você escolher essa opção, quando um personagem tiver ganhado pontos de experiência suficientes para adquirir um novo nível, ele deve treinar por um número de dias antes de ganhar quaisquer características de classe com o novo nível.

O tempo de treinamento necessário depende do nível a ser adquirido, como mostrado na tabela Treinando para Ganhar Níveis. O custo de treinamento é para o tempo total de treinamento.

Treinando para Ganhar Níveis

Nível Alcançado	Tempo de Treinamento	Custo de Treinamento
2°–4°	10 dias	20 po
5°–10°	20 dias	40 po
11°–16°	30 dias	60 po
17°–20°	40 dias	80 po

Criando Atividades em Tempo Livre

Seus jogadores podem estar interessados em realizar atividades em tempo livre que não estejam cobertas por este capítulo, ou no *Livro do Jogador*. Se você inventar novas atividades em tempo livre, lembre-se do seguinte:

- Uma atividade nunca deveria ignorar a necessidade ou desejo dos personagens de irem se aventurar.
- Atividades que tenham um custo monetário associado com elas concedem oportunidades para os personagens dos jogadores gastarem seu tesouro arduamente ganho.
- Atividades que revelem novos ganchos de aventura e fatos anteriormente desconhecidos sobre sua campanha podem ajudar a antecipar eventos e conflitos futuros.
- Para uma atividade que você espera que um personagem repita com um grau de sucesso variável, considere criar uma tabela de efeito aleatório, modelada baseada nas desse capítulo.
- Se um personagem pertencer a uma classe ou tiver uma proficiência ou antecedente que poderia torna-lo adequado para uma atividade em particular, considere fornecer um bônus em testes de habilidade feitos pelo personagem para completar essa atividade com sucesso.

Capítulo 7: Tesouro

Aventureiros ambicionam muitas coisas, incluindo glória, conhecimento e justiça. Muitos aventureiros também buscam algo mais tangível: fortuna. Fios de correntes douradas, pilhas de moedas de platina, coroas adornadas com pedras preciosas, cetros esmaltados, peças de tecido de seda e poderosos itens mágicos, todos esperando para serem apanhados ou descobertos por intrépidos aventureiros caçadores de tesouros.

Este capítulo detalha os itens mágicos e a fixação de tesouros em uma aventura, assim como recompensas especiais que podem ser concedidas ao invés ou em adição a itens mágicos e tesouro mundano.

Tipos de Tesouro

Os tesouros aparecem em muitas formas.

Moedas. O tipo de tesouro mais básico é o dinheiro, incluindo peças de cobre (pc), peças de prata (pp), peças de electro (pe), peças de ouro (po) e peças de platina (pl). Cem moedas de qualquer tipo pesam 1 quilo.

Gemas. As gemas são pequenas, leves e facilmente armazenadas, em comparação ao mesmo valor de moedas. Veja a seção "Gemas" para os tipos de pedras, gemas e joias que podem ser encontradas como tesouro.

Objetos de Arte. Ídolos feitos de ouro maciço, gargantilhas cravejadas de pedras preciosas, pinturas de reis antigos, prataria cravejada de joias – objetos de arte inclui tudo isso e muito mais. Veja a seção "Objetos de Arte" para os tipos de objetos de arte decorativos e valiosas que podem ser encontradas como tesouro.

Itens Mágicos. Os tipos de itens mágicos abrange armaduras, poções, pergaminhos, anéis, bastões, cajados, varinhas, armas e itens maravilhosos. Os itens mágicos também possuem raridades: comum, incomum, raro, muito raro e lendário.

Monstros inteligentes frequentemente usam os itens mágicos em sua posse, enquanto que outros podem esconde-los para garantir que eles não se percam ou sejam roubados. Por exemplo, se uma tribo hobgoblin tiver uma *espada longa +1* e um *jarro de alquimia* em sua pilha de tesouro, o senhor da guerra da tribo poderia empunhar a espada, enquanto que o jarro seria mantido em algum local seguro.

Tesouro Aleatório

As páginas a seguir contém tabelas que você pode usar para gerar tesouros aleatórios carregados por monstros, guardados em seus covis ou escondidos de alguma outra forma. A colocação de tesouros fica a seu critério. A chave é ter certeza que os jogadores sintam-se recompensados por jogar e que seus personagens estão sendo recompensados por sobrepujar desafios perigosos.

Tabelas de Tesouro

O tesouro pode ser alocado aleatoriamente baseado no nível de desafio do monstro. Existem tabelas para nível de desafio 0–4, nível de desafio 5–10, nível de desafio 11–16 e nível de desafio 17 ou maior. Use essas tabelas para determinar aleatoriamente quanto dinheiro um monstros individual carrega (o equivalente em D&D de troca de dinheiro) ou a quantidade de riqueza encontrada em uma grande pilha de tesouro.

Usando as Tabelas de Tesouro Individual

Uma tabela de Tesouro Individual ajuda você a determinar aleatoriamente quanto tesouro uma criatura carrega em sua posse. Se um monstro não tiver interesse em acumular tesouro, você pode usar essa tabela para determinar o tesouro casual deixado pelas vítimas do monstro.

Use a tabela de Tesouro Individual que corresponde ao nível de desafio do monstro. Role um d100 e leia o resultado indicado para determinar quantas moedas de cada tipo o monstro carrega. A tabela também inclui o resultado médio entre parênteses, caso você queira evitar outra rolagem para poupar tempo. Para determinar a quantidade total de tesouro individual para um grupo de criaturas similares, você pode poupar tempo ao rolar uma vez e multiplicar o resultado pela quantidade de criaturas no grupo.

Caso não faça sentido para um monstro carregar uma grande pilha de moedas, você pode converter as moedas em gemas ou objetos de arte de valor equivalente.

Usando as Tabelas de Pilha de Tesouro

Uma tabela de Pilha de Tesouro ajuda você a determinar aleatoriamente o conteúdo de um grande baú de tesouro, a riqueza acumulada por um grande grupo de criaturas (como uma tribo orc ou exército hobgoblin), os pertences de uma única criatura poderosa que adora esconder tesouros (como um dragão), ou a recompensa outorgada para um grupo após completar uma missão para um benfeitor. Você também pode dividir uma pilha de tesouro para que os aventureiros não encontrem ou recebam ele todo de uma vez.

Quando estiver determinando o conteúdo de uma pilha de tesouro pertencente a um monstro, use a tabela que corresponde ao nível de desafio desse monstro. Quando rolar para determinar a pilha de tesouro pertencente a um grupo grande de monstros, use o nível de desafio do monstro que lidera o grupo. Se a pilha de tesouro não for de ninguém, use o nível de desafio do monstro que preside a masmorra ou covil que você está lotando. Se o tesouro for um presente de um benfeitor, use o nível de desafio equivalente ao nível médio do grupo.

Cada pilha de tesouro contém uma quantidade aleatória de moedas, como mostrado no topo de cada tabela. Role um d100 e consulte a tabela para determinar quantas gemas ou objetos de arte o tesouro possui, se tiver alguma. Use a mesma rolagem para determinar quando o tesouro tiver itens mágicos.

Assim como as tabelas de tesouro individual, valores médios são dados entre parênteses. Você pode usar um valor médio ao invés de rolar o dado para poupar tempo.

Se uma pilha de tesouro parecer muito pouco, você pode rolar na tabela diversas vezes. Use essa abordagem para monstros que sejam particularmente afeiçoados por acumular tesouro. Criaturas lendárias que acumulam tesouros são mais ricas que o normal. Sempre role pelo menos duas vezes na tabela apropriada e adicione o resultado somado.

Você pode conceder o tanto ou tão pouco tesouro você desejar. Ao longo de uma campanha típica, um grupo encontrará pilhas de tesouro equivalentes a sete rolagens na tabela de Encontro 0–4, dezoito rolagens na tabela de Encontro 5–10, doze rolagens na tabela de Encontro 11–16 e oito rolagens na tabela de Encontro 17+.

Gemas

Se uma pilha de tesouro incluir gemas, você pode usar as tabelas a seguir para determinar aleatoriamente os tipos de gemas encontradas, baseado no valor delas. Você pode rolar uma vez e assumir que todas as gemas são do mesmo tipo, ou rolar diversas vezes para criar coleções variadas de gemas.

Gemas de 10 po

d12	Descrição da Pedra
1	Azurita (azul escuro mosqueado opaco)
2	Ágata malhada (marrom, azul, branca ou vermelho translúcido e listrado)
3	Quartzo azul (azul claro transparente)
4	Ágata ocular (círculos translúcidos de cinza, branco, marro, azul ou verde)
5	Hematita (cinza escuro opaco)
6	Lápis lazúli (azul claro e escuro opaco com manchas amarelas)
7	Malaquita (opaco estriado com verde claro e escuro)
8	Ágata musgo (rosa translúcido ou amarelo claro com cinza musgo ou marcas verdes)
9	Obsidiana (preto opaco)
10	Rodocrosita (azul claro opaco)
11	Olho de tigre (marrom translúcido com centro dourado)
12	Turquesa (azul esverdeado claro opaco)

Gemas de 50 po

d12	Descrição da Pedra
1	Pedra de sangue (cinza escuro opaco com manchas vermelhas)
2	Cornalina (de laranja a vermelho amarronzado opaco)
3	Calcedônia (branco opaco)
4	Crisoprásio (verde translúcido)
5	Citrina (amarelo claro amarronzado transparente)
6	Jaspe (azul, preto ou marrom opaco)
7	Pedra lunar (branco translúcido com azul claro brilhante)
8	Ônix (faixas opacas de preto e branco, ou preto ou branco puro)
9	Quartzo (branco transparente, cinza ou amarelo esfumaçado)
10	Sardônica (faixas opacas de vermelho e branco)
11	Quartzo rosa estrela (pedra rosa translúcida com centro branco em forma de estrela)
12	Zircônio (azul esverdeado claro transparente)

Gemas de 100 po

d10	Descrição da Pedra
1	Âmbar (transparente entre ouro aquoso e ouro vívido)
2	Ametista (púrpura profundo transparente)
3	Crisoberilo (transparente entre amarelo esverdeado e verde claro)
4	Coral (carmesim opaco)
5	Granada (vermelho, marrom esverdeado ou branco transparente)
6	Jade (verde claro, verde escuro ou branco translúcido)
7	Jato (preto profundo opaco)
8	Pérola (branco, amarelo ou rosa opaco e lustroso)
9	Espinela (vermelho, vermelho amarronzado ou verde escuro transparente)
10	Turmalina (verde, azul, marrom ou vermelho claro transparente)

Gemas de 500 po

d6	Descrição da Pedra
1	Alexandrita (verde escuro transparente)
2	Água-marinha (azul esverdeado claro transparente)
3	Pérola negra (preto puro opaco)
4	Espinela azul (azul escuro transparente)
5	Peridoto (verde oliva vívido transparente)
6	Topázio (amarelo-ouro transparente)

Gemas de 1.000 po

d8	Descrição da Pedra
1	Opala negra (verde escuro translúcido com preto mosqueado e manchas douradas)
2	Safira azul (de azul claro a azul médio transparente)
3	Esmeralda (verde escuro brilhante transparente)
4	Opala de fogo (vermelho fogo translúcido)
5	Opala (azul claro translúcido mosqueado de verde e dourado)
6	Rubi estrela (rubi translucido com centro branco em forma de estrela)
7	Safira estrela (safira azul translúcida com centro branco em forma de estrela)
8	Safira amarela (amarelo fogo ou amarelo esverdeado transparente)

Gemas de 5.000 po

d4	Descrição da Pedra
1	Safira negra (preto lustroso transparente com destaques brilhantes)
2	Diamante (azul claro, canário, rosa, marrom ou azul transparente)
3	Jacinto (laranja fogo transparente)
4	Rubi (de vermelho claro a carmesim escuro transparente)

Objetos de Arte

Se uma pilha de tesouro incluir objetos de arte, você pode usar as tabelas a seguir para determinar aleatoriamente que objetos de arte são encontradas, baseado no valor delas. Role em uma tabela quantas vezes tiver objetos de arte na pilha de tesouro. Pode haver mais de uma dada obra de arte.

Objetos de Arte de 25 po

d10	Objeto
1	Jarro de prata
2	Estatueta esculpida em osso
3	Bracelete de ouro pequeno
4	Vestimenta de tecido dourado
5	Máscara de veludo negra costurada com fios de prata
6	Cálice de cobre com filigrana prateada
7	Par de dados de osso com gravuras
8	Pequeno espelho numa moldura de madeira pintada
9	Lenço de seda bordado
10	Broche de ouro com um retrato pintado dentro

Objetos de Arte de 250 po

d10	Objeto
1	Anel de ouro cravejado com pedras de sangue
2	Estatueta esculpida em marfim
3	Bracelete de ouro largo
4	Gargantilha de prata com um pingente de pedra preciosa
5	Coroa de bronze
6	Robe de seda com adornos de ouro
7	Grande tapeçaria elegante
8	Caneca de bronze com jades incrustadas
9	Caixa de miniaturas de animais em turquesa
10	Gaiola de pássaro de ouro com filigrana de electro

Objetos de Arte de 750 po

d10	Objeto
1	Cálice de prata cravejado com pedras da lua
2	Espada longa de lâmina prateada com conjunto de jatos no cabo
3	Harpa de madeira exótica com marfim incrustado e gemas de zircónio
4	Pequeno ídolo de ouro
5	Pente de ouro em formato de dragão cravejada com granadas vermelhas nos olhos
6	Rolha de garrafa gravada com folhas de ouro e cravejada com ametistas
7	Adaga de electro cerimonial com uma pérola negra no pomo
8	Broche de prata e ouro
9	Estatueta de obsidiana com detalhes e incrustações de ouro
10	Máscara de guerra de ouro pintada

Objetos de Arte de 2.500 po

d10	Objeto
1	Corrente de ouro elegante cravejada com uma opala de fogo
2	Antiga pintura obra-prima
3	Manto de seda e veludo bordado com diversas pedras da lua cravejadas
4	Bracelete de platina cravejado com uma safira
5	Luvas bordadas com lascas de joias
6	Peúga cheia de joias
7	Caixa de música de ouro
8	Argola de ouro cravejada com quatro águas-marinhas
9	Tapa-olho com um olho falso cravejado em uma safira azul e uma pedra da lua
10	Um colar de pequenas pérolas rosas

Objetos de Arte de 7.500 po

d8	Objeto
1	Coroa de ouro cheia de joias
2	Anel de platina cheio de joias
3	Pequena estatueta de ouro cravejada com rubis
4	Taça de ouro cravejada com esmeraldas
5	Caixa de joias de ouro com filigrana de platina
6	Sarcófago infantil de ouro pintado
7	Jogo de tabuleiro de jade com peças de ouro maciço
8	Chifre de marfim adornado com filigrana de ouro

Itens Mágicos

Itens mágicos são adquiridos dos tesouros de monstros conquistados ou descobertos em antigas câmaras perdidas. Tais itens fornecem capacidades que um personagem raramente conseguiria de outra forma, ou eles complementam as capacidades do seu usuário de formas incríveis.

Raridade

Cada item mágico tem uma raridade: comum, incomum, raro, muito raro ou lendário. Itens mágicos comuns como uma *poção de cura*, são os mais abundantes. Alguns itens lendários, como o *dispositivo de Kwalish*, são únicos. O jogo considera que os segredos de criação dos itens mais poderosos surgiram séculos atrás e foram se perdendo gradualmente com o resultado de guerras, cataclismos e contratempos. Nem mesmo itens incomuns podem ser facilmente criados. Portanto, muitos itens mágicos são antiguidades bem conservadas.

A raridade fornece uma medida grosseira do poder relativo de um item em relação a outros itens mágicos. Cada raridade tem um nível de personagem correspondente, como mostrado na tabela Raridade do Item Mágico. Um personagem geralmente não encontra um item mágico raro, por exemplo, até estar por volta do 9° nível. Apesar disso, a raridade não deve ficar no caminho da história da sua campanha. Se você quer que um *anel de invisibilidade* caia nas mãos de um personagem de 1° nível, que seja. Não há dúvidas que uma grande história irá surgir desse evento.

Se sua campanha permite que os itens mágicos sejam negociados, a raridade também pode ajudar você a definir o preço deles. Como o Mestre, você determina o valor de um item mágico individual baseado na raridade dele. Valores sugeridos são oferecidos na tabela Raridade do Item Mágico. O valor de um item consumível, como uma poção ou pergaminho, geralmente é um décimo do valor de um item permanente de mesma raridade.

Raridade	Nível de Personagem	Valor
Comum	1° ou maior	50–100 po
Incomum	5° ou maior	101–500 po
Raro	9° ou maior	501–5.000 po
Muito raro	13° ou maior	5.001–50.000 po
Lendário	17° ou maior	50.001+ po

Comprando e Vendendo

A não ser que você decida que sua campanha funciona diferente, a maioria dos itens mágicos são tão raros que eles não estão disponíveis para serem comprados. Itens comuns, como uma *poção de cura*, podem ser produzidos por um alquimista, herborista ou conjurador. Isso raramente é tão simples quanto entrar numa loja e escolher um item de uma estante. O vendedor pode exigir um serviço, ao invés de moedas.

Em uma cidade grande com uma academia de magia ou um templo principal, comprar e vender itens mágicos pode ser possível, ao seu critério. Se o seu mundo possui uma grande quantidade de aventureiros engajados em recuperar itens mágicos antigos, negociar esses itens pode ser mais comum. Mesmo assim, ainda é similar ao mercado de arte fina no mundo real, com leilões apenas para convidados e uma tendência por atrair ladrões.

Vender itens mágicos é difícil na maioria dos mundos de D&D, primeiramente pelo desafio de encontrar um comprador. Muitas pessoas adorariam ter uma espada mágica, mas poucas dessas podem pagar por uma. Aqueles que podem pagar por tal item geralmente tem coisas mais práticas com que gastar. Veja o capítulo 6, "Entre Aventuras", para uma forma de como lidar com a venda de itens mágicos.

Na sua campanha, os itens mágicos podem ser predominantes o suficiente para que os aventureiros possam comprar e vende-los com algum esforço. Os itens mágicos podem estar à venda em bazares ou em casas de leilão em locais fantásticos, como na Cidade de Bronze, a metrópole planar de Sigil, ou mesmo em cidades mais ordinárias. A venda de itens mágicos deve ser altamente regulada, acompanhada de um próspero mercado negro. Artífices podem construir itens para o uso de forças militares ou aventureiros, como eles fazem no mundo de Eberron. Você também pode permitir que os personagens construam seus próprios itens mágicos, como discutido no capítulo 6.

Identificando um Item Mágico

Alguns itens mágicos são indistinguíveis de suas contrapartes não-mágicas, enquanto que outros itens mágicos mostram sua natureza mágica conspicuamente. Qualquer que seja a aparência de um item mágico, empunhar o item é suficiente para indicar ao personagem que existe algo de extraordinário sobre ele. Descobrir as propriedades de um item mágico não é automático, no entanto.

A magia *identificação* é o meio mais rápido de revelar as propriedades de um item. Alternativamente, um personagem pode se focar num item mágico durante um descanso curto, enquanto estiver em contato físico com o item. No final do descanso, o personagem aprende as propriedades do item, assim como a forma de usa-las. As poções são uma exceção; provar um pouco é suficiente para dizer ao provador o que a poção faz.

Às vezes, um item mágico carrega uma pista de suas propriedades. A palavra de comando para ativar um anel pode estar gravada em pequenas letras dentro dele, ou um formato de plumas pode sugerir que ele é um *anel de queda suave*.

Vestir ou experimentar um item também podem oferecer dicas sobre suas propriedades. Por exemplo, se um personagem coloca um *anel de saltar*, você pode dizer, "Seus passos parecem estranhamente largos". Talvez o personagem pule para cima e para baixo para ver o que acontece. Então você diz que o personagem salta inesperadamente alto.

Variação: Identificação Mais Difícil

Se você prefere que os itens mágicos tenham um misticismo maior, considere remover a habilidade de identificar as propriedades de um item mágico durante um descanso curto e exija a magia *identificação*, experimentação ou ambos para revelar o que um item mágico faz.

Sintonização

Alguns itens mágicos exigem que uma criatura forme uma ligação com eles antes que suas propriedades mágicas possam ser usadas. Essa ligação é chamada de sintonização e certos itens tem um pré-requisito para isso. Se o pré-requisito for uma classe, uma criatura deve ser um membro dessa classe para se sintonizar ao item. (Se a classe for uma classe conjuradora, um monstro se qualifica se esse monstro possuir espaços de magia e usar a lista de magias dessa classe).

Tesouro Individual: Desafio 0–4

d100	PC	PP	PE	PO	PL
01–30	5d6 (17)	–	–	–	–
31–60	–	4d6 (14)	–	–	–
61–70	–	–	3d6 (10)	–	–
71–95	–	–	–	3d6 (10)	–
96–00	–	–	–	–	1d6 (3)

Tesouro Individual: Desafio 5–10

d100	PC	PP	PE	PO	PL
01–30	4d6 x 100 (1.400)	–	1d6 x 10 (35)	–	–
31–60	–	6d6 x 10 (210)	–	2d6 x 10 (70)	–
61–70	–	–	3d6 x 10 (105)	2d6 x 10 (70)	–
71–95	–	–	–	4d6 x 10 (140)	–
96–00	–	–	–	2d6 x 10 (70)	3d6 (10)

Tesouro Individual: Desafio 11–16

d100	PC	PP	PE	PO	PL
01–20	–	4d6 x 100 (1.400)	–	1d6 x 100 (350)	–
21–35	–	–	1d6 x 100 (350)	1d6 x 100 (350)	–
36–75	–	–	–	2d6 x 100 (700)	1d6 x 10 (35)
76–00	–	–	–	2d6 x 100 (700)	2d6 x 10 (70)

Tesouro Individual: Desafio 17+

d100	PC	PP	PE	PO	PL
01–15	–	–	2d6 x 1.000 (7.000)	8d6 x 100 (2.800)	–
16–55	–	–	–	1d6 x 1.000 (3.500)	1d6 x 100 (350)
56–00	–	–	–	1d6 x 1.000 (3.500)	2d6 x 100 (700)

PILHA DE TESOURO: DESAFIO 0–4

	PC	PP	PE	PO	PL
Moedas	6d6 x 100 (2.100)	3d6 x 100 (1.050)	–	2d6 x 10 (70)	–

d100	Gemas ou Objetos de Arte	Itens Mágicos
01–06	–	–
07–16	2d6 (7) gemas de 10 po	–
17–26	2d4 (5) objetos de arte de 25 po	–
27–36	2d6 (7) gemas de 50 po	–
37–44	2d6 (7) gemas de 10 po	Role 1d6 vezes na Tabela de Item Mágico A.
45–52	2d4 (5) objetos de arte de 25 po	Role 1d6 vezes na Tabela de Item Mágico A.
53–60	2d6 (7) gemas de 50 po	Role 1d6 vezes na Tabela de Item Mágico A.
61–65	2d6 (7) gemas de 10 po	Role 1d4 vezes na Tabela de Item Mágico B.
66–70	2d4 (5) objetos de arte de 25 po	Role 1d4 vezes na Tabela de Item Mágico B.
71–75	2d6 (7) gemas de 50 po	Role 1d4 vezes na Tabela de Item Mágico B.
76–78	2d6 (7) gemas de 10 po	Role 1d4 vezes na Tabela de Item Mágico C.
79–80	2d4 (5) objetos de arte de 25 po	Role 1d4 vezes na Tabela de Item Mágico C.
81–85	2d6 (7) gemas de 50 po	Role 1d4 vezes na Tabela de Item Mágico C.
86–92	2d4 (5) objetos de arte de 25 po	Role 1d4 vezes na Tabela de Item Mágico F.
93–97	2d6 (7) gemas de 50 po	Role 1d4 vezes na Tabela de Item Mágico F.
98–99	2d4 (5) objetos de arte de 25 po	Role uma vez na Tabela de Item Mágico G.
00	2d6 (7) gemas de 50 po	Role uma vez na Tabela de Item Mágico G.

PILHA DE TESOURO: DESAFIO 5–10

	PC	PP	PE	PO	PL
Moedas	2d6 x 100 (700)	2d6 x 1.000 (7.000)	–	6d6 x 100 (2.100)	3d6 x 10 (105)

d100	Gemas ou Objetos de Arte	Itens Mágicos
01–04	–	–
05–10	2d4 (5) objetos de arte de 25 po	–
11–16	3d6 (10) gemas de 50 po	–
17–22	3d6 (10) gemas de 100 po	–
23–28	2d4 (5) objetos de arte de 250 po	–
29–32	2d4 (5) objetos de arte de 25 po	Role 1d6 vezes na Tabela de Item Mágico A.
33–36	3d6 (10) gemas de 50 po	Role 1d6 vezes na Tabela de Item Mágico A.
37–40	3d6 (10) gemas de 100 po	Role 1d6 vezes na Tabela de Item Mágico A.
41–44	2d4 (5) objetos de arte de 250 po	Role 1d6 vezes na Tabela de Item Mágico A.
45–49	2d4 (5) objetos de arte de 25 po	Role 1d4 vezes na Tabela de Item Mágico B.
50–54	3d6 (10) gemas de 50 po	Role 1d4 vezes na Tabela de Item Mágico B.
55–59	3d6 (10) gemas de 100 po	Role 1d4 vezes na Tabela de Item Mágico B.
60–63	2d4 (5) objetos de arte de 250 po	Role 1d4 vezes na Tabela de Item Mágico B.
64–66	2d4 (5) objetos de arte de 25 po	Role 1d4 vezes na Tabela de Item Mágico C.
67–69	3d6 (10) gemas de 50 po	Role 1d4 vezes na Tabela de Item Mágico C.
70–72	3d6 (10) gemas de 100 po	Role 1d4 vezes na Tabela de Item Mágico C.
73–74	2d4 (5) objetos de arte de 250 po	Role 1d4 vezes na Tabela de Item Mágico C.
75–76	2d4 (5) objetos de arte de 25 po	Role uma vez na Tabela de Item Mágico D.
77–78	3d6 (10) gemas de 50 po	Role uma vez na Tabela de Item Mágico D.
79	3d6 (10) gemas de 100 po	Role uma vez na Tabela de Item Mágico D.
80	2d4 (5) objetos de arte de 250 po	Role uma vez na Tabela de Item Mágico D.
81–84	2d4 (5) objetos de arte de 25 po	Role 1d4 vezes na Tabela de Item Mágico F.
85–88	3d6 (10) gemas de 50 po	Role 1d4 vezes na Tabela de Item Mágico F.
89–91	3d6 (10) gemas de 100 po	Role 1d4 vezes na Tabela de Item Mágico F.
92–94	2d4 (5) objetos de arte de 250 po	Role 1d4 vezes na Tabela de Item Mágico F.
95–96	3d6 (10) gemas de 100 po	Role 1d4 vezes na Tabela de Item Mágico G.
97–98	2d4 (5) objetos de arte de 250 po	Role 1d4 vezes na Tabela de Item Mágico G.
99	3d6 (10) gemas de 100 po	Role uma vez na Tabela de Item Mágico H.
00	2d4 (5) objetos de arte de 250 po	Role uma vez na Tabela de Item Mágico H.

Sem se sintonizar a um item que requer sintonização, uma criatura ganha apenas seus benefícios não-mágicos, a não ser que sua descrição diga o contrário. Por exemplo, um escudo mágico que requer sintonização concede os benefícios de um escudo normal a uma criatura que não esteja sintonizada a ele, mas nenhuma de suas propriedades mágicas.

Se sintonizar a um item requer que uma criatura passe um descanso curto focado apenas nesse item enquanto está em contato físico com ele (esse descanso curto não pode ser o mesmo usado para aprender as propriedades do item). Esse foco pode ser na forma de pratica com arma (para uma arma), meditação (para um item maravilhoso) ou alguma outra atividade apropriada. Se o descanso curto for interrompido, a tentativa de sintonização fracassa. Do contrário, no final do descanso curto, a criatura ganha uma compreensão intuitiva de como ativar quaisquer propriedades mágicas do item, incluindo quaisquer palavras de comando necessárias.

Um item pode ser sintonizado a apenas uma criatura por vez e uma criatura pode se sintonizar a não mais de três itens mágicos por vez. Qualquer tentativa de se sintonizar a um quarto item fracassa: a criatura deve terminar sua sintonização a um item primeiro. Além disso, uma criatura não pode se sintonizar a mais de uma cópia de um item. Por exemplo, uma criatura não pode se sintonizar a mais de um *anel de proteção* por vez.

A sintonização de uma criatura com um item termina se a criatura não satisfizer mais os pré-requisitos para a sintonização, se o item ficar a mais de 30 metros de distância por pelo menos 24 horas, se a criatura morrer ou se outra criatura se sintonizar ao item. Uma criatura também pode terminar voluntariamente a sintonização ao passar outro descanso curto focado no item, a não ser que o item seja amaldiçoado.

Itens Amaldiçoados

Alguns itens mágicos carregam maldições que atormentam seus usuários, algumas vezes muito tempo depois do usuário terminar de usar um item. A descrição do item mágico especifica se o item é amaldiçoado. A maioria dos métodos de identificação de itens, incluindo a magia *identificação*, falham em revelar tal maldição, apesar do conhecimento poder dar uma dica sobre isso. Uma maldição pode ser uma surpresa ao usuário do item quando o efeito da maldição é revelado.

Sintonização com um item amaldiçoado não pode terminar voluntariamente, a não ser que a maldição seja quebrada primeiro, como com a magia *remover maldição*.

Pilha de Tesouro: Desafio 11–16

	PC	PP	PE	PO	PL
Moedas	–	–	–	4d6 x 1.000 (14.000)	5d6 x 100 (1.750)

d100	Gemas ou Objetos de Arte	Itens Mágicos
01–03	–	–
04–06	2d4 (5) objetos de arte de 250 po	–
07–10	2d4 (5) objetos de arte de 750 po	–
11–12	3d6 (10) gemas de 500 po	–
13–15	3d6 (10) gemas de 1.000 po	–
16–19	2d4 (5) objetos de arte de 250 po	Role 1d4 vezes na Tabela de Item Mágico A e 1d6 vezes na Tabela de Item Mágico B.
20–23	2d4 (5) objetos de arte de 750 po	Role 1d4 vezes na Tabela de Item Mágico A e 1d6 vezes na Tabela de Item Mágico B.
24–26	3d6 (10) gemas de 500 po	Role 1d4 vezes na Tabela de Item Mágico A e 1d6 vezes na Tabela de Item Mágico B.
27–29	3d6 (10) gemas de 1.000 po	Role 1d4 vezes na Tabela de Item Mágico A e 1d6 vezes na Tabela de Item Mágico B.
30–35	2d4 (5) objetos de arte de 250 po	Role 1d6 vezes na Tabela de Item Mágico C.
36–40	2d4 (5) objetos de arte de 750 po	Role 1d6 vezes na Tabela de Item Mágico C.
41–45	3d6 (10) gemas de 500 po	Role 1d6 vezes na Tabela de Item Mágico C.
46–50	3d6 (10) gemas de 1.000 po	Role 1d6 vezes na Tabela de Item Mágico C.
51–54	2d4 (5) objetos de arte de 250 po	Role 1d4 vezes na Tabela de Item Mágico D.
55–58	2d4 (5) objetos de arte de 750 po	Role 1d4 vezes na Tabela de Item Mágico D.
59–62	3d6 (10) gemas de 500 po	Role 1d4 vezes na Tabela de Item Mágico D.
63–76	3d6 (10) gemas de 1.000 po	Role 1d4 vezes na Tabela de Item Mágico D.
67–78	2d4 (5) objetos de arte de 250 po	Role uma vez na Tabela de Item Mágico E.
69–70	2d4 (5) objetos de arte de 750 po	Role uma vez na Tabela de Item Mágico E.
71–72	3d6 (10) gemas de 500 po	Role uma vez na Tabela de Item Mágico E.
73–74	3d6 (10) gemas de 1.000 po	Role uma vez na Tabela de Item Mágico E.
75–76	2d4 (5) objetos de arte de 250 po	Role 1d4 vezes na Tabela de Item Mágico F e 1d4 vezes na Tabela de Item Mágico G.
77–78	2d4 (5) objetos de arte de 750 po	Role 1d4 vezes na Tabela de Item Mágico F e 1d4 vezes na Tabela de Item Mágico G.
79–80	3d6 (10) gemas de 500 po	Role 1d4 vezes na Tabela de Item Mágico F e 1d4 vezes na Tabela de Item Mágico G.
81–82	3d6 (10) gemas de 1.000 po	Role 1d4 vezes na Tabela de Item Mágico F e 1d4 vezes na Tabela de Item Mágico G.
83–85	2d4 (5) objetos de arte de 250 po	Role 1d4 vezes na Tabela de Item Mágico H.
86–88	2d4 (5) objetos de arte de 750 po	Role 1d4 vezes na Tabela de Item Mágico H.
89–90	3d6 (10) gemas de 500 po	Role 1d4 vezes na Tabela de Item Mágico H.
91–92	3d6 (10) gemas de 1.000 po	Role 1d4 vezes na Tabela de Item Mágico H.
93–94	2d4 (5) objetos de arte de 250 po	Role uma vez na Tabela de Item Mágico I.
95–96	2d4 (5) objetos de arte de 750 po	Role uma vez na Tabela de Item Mágico I.
97–08	3d6 (10) gemas de 500 po	Role uma vez na Tabela de Item Mágico I.
99–09	3d6 (10) gemas de 1.000 po	Role uma vez na Tabela de Item Mágico I.

Categorias de Itens Mágicos

Cada item mágico pertence a uma categoria: armaduras, poções, anéis, bastões, pergaminhos, cajados, varinhas, armas e itens maravilhosos.

Anéis

Anéis mágicos oferecem uma variedade incrível de poderes para aqueles sortudos o suficiente para encontra-los. A não ser que a descrição de um anel diga o contrário, um anel deve ser usado num dedo ou em um dígito similar, para que o anel mágico funcione.

Armadura

A não ser que a descrição da armadura diga o contrário, uma armadura precisa ser vestida para que sua mágica funcione.

Algumas armaduras mágicas especificam o tipo de armadura que elas são, como uma cota de malha ou armadura de placas. Se uma armadura mágica não especificar o tipo de armadura, você pode escolher o tipo ou determina-lo aleatoriamente.

Armas

Quer seja construída para algum propósito perdido ou forjada para servir os mais altos ideais de cavalaria, as armas mágicas são cobiçadas por muitos aventureiros.

Algumas armas mágicas especificam o tipo de arma que elas são em sua descrição, como uma espada longa ou arco longo. Se uma arma mágica não especificar o tipo de arma, você pode escolher o tipo ou determina-lo aleatoriamente.

Bastões

Como um cetro ou algum tipo de cilindro pesado, um bastão mágico é geralmente feito de metal, madeira ou osso. Ele tem entre 30 e 60 centímetros de comprimento, 2,5 centímetros de espessura e pesa entre 1 e 2,5 quilos.

Cajados

Um cajado mágico tem entre 1,5 metro e 1,8 metro de comprimento. Os cajados variam bastante em aparência: alguns possuem diâmetro quase igual e são lisos, outros são deformados e retorcidos, alguns são feitos e madeira e outros são compostos de metal polido ou cristal. Dependendo de seu material, um cajado pesa entre 1 e 3,5 quilos.

A não ser que a descrição do cajado diga o contrário, um cajado pode ser usado como um bordão.

Itens Maravilhosos

Itens maravilhosos incluem itens vestidos como botas, cintos, capas, luvas e várias peças de joalheria e decoração, como amuletos, broches e braceletes. Mochilas, tapetes, bolas de cristal, estatuetas e outros objetos também fazem parte dessa categoria abrangente.

Pergaminhos

A maioria dos pergaminhos são magias armazenadas em forma escrita, enquanto que alguns portam encantos únicos que produzem proteções poderosas. O que quer que ele contenha, um pergaminho é um rolo de papel, às vezes preso em bastões de madeira e geralmente mantido em segurança em um tubo de marfim, jade, couro, metal ou madeira.

Pilha de Tesouro: Desafio 17+

	PC	PP	PE	PO	PL
Moedas	–	–	–	12d6 x 1.000 (42.000)	8d6 x 100 (2.800)

d100	Gemas ou Objetos de Arte	Itens Mágicos
01–02	–	–
03–06	3d6 (10) gemas de 1.000 po	Role 1d8 vezes na Tabela de Item Mágico C.
06–10	1d10 (5) objetos de arte de 2.500 po	Role 1d8 vezes na Tabela de Item Mágico C.
09–12	1d4 (2) objetos de arte de 7.500 po	Role 1d8 vezes na Tabela de Item Mágico C.
12–15	1d8 (4) gemas de 5.000 po	Role 1d8 vezes na Tabela de Item Mágico C.
15–19	3d6 (10) gemas de 1.000 po	Role 1d6 vezes na Tabela de Item Mágico D.
23–23	1d10 (5) objetos de arte de 2.500 po	Role 1d6 vezes na Tabela de Item Mágico D.
31–26	1d4 (2) objetos de arte de 7.500 po	Role 1d6 vezes na Tabela de Item Mágico D.
39–29	1d8 (4) gemas de 5.000 po	Role 1d6 vezes na Tabela de Item Mágico D.
47–35	3d6 (10) gemas de 1.000 po	Role 1d6 vezes na Tabela de Item Mágico E.
53–40	1d10 (5) objetos de arte de 2.500 po	Role 1d6 vezes na Tabela de Item Mágico E.
59–45	1d4 (2) objetos de arte de 7.500 po	Role 1d6 vezes na Tabela de Item Mágico E.
64–50	1d8 (4) gemas de 5.000 po	Role 1d6 vezes na Tabela de Item Mágico E.
69	3d6 (10) gemas de 1.000 po	Role 1d4 vezes na Tabela de Item Mágico G.
70	1d10 (5) objetos de arte de 2.500 po	Role 1d4 vezes na Tabela de Item Mágico G.
71	1d4 (2) objetos de arte de 7.500 po	Role 1d4 vezes na Tabela de Item Mágico G.
72	1d8 (4) gemas de 5.000 po	Role 1d4 vezes na Tabela de Item Mágico G.
73–74	3d6 (10) gemas de 1.000 po	Role 1d4 vezes na Tabela de Item Mágico H.
75–76	1d10 (5) objetos de arte de 2.500 po	Role 1d4 vezes na Tabela de Item Mágico H.
77–78	1d4 (2) objetos de arte de 7.500 po	Role 1d4 vezes na Tabela de Item Mágico H.
79–80	1d8 (4) gemas de 5.000 po	Role 1d4 vezes na Tabela de Item Mágico H.
81–85	3d6 (10) gemas de 1.000 po	Role 1d4 vezes na Tabela de Item Mágico I.
86–90	1d10 (5) objetos de arte de 2.500 po	Role 1d4 vezes na Tabela de Item Mágico I.
91–95	1d4 (2) objetos de arte de 7.500 po	Role 1d4 vezes na Tabela de Item Mágico I.
96–00	1d8 (4) gemas de 5.000 po	Role 1d4 vezes na Tabela de Item Mágico I.

Um pergaminho é um item mágico consumível. Qualquer que seja a natureza da magia contida em um pergaminho, liberar essa magia requer o uso de uma ação para ler o pergaminho. Quando sua magia é invocada, o pergaminho não poderá ser usado novamente. Suas palavras somem ou ele se desfaz em pó.

Qualquer criatura que possa compreender a linguagem escrita pode ler o texto arcano de um pergaminho e tentar ativa-lo.

Poções

Tipos diferentes de líquidos mágicos são agrupados em categorias de poções: infusões feitas de ervas encantadas, água de nascentes mágicas ou fontes sagradas e óleos que são aplicados a uma criatura ou objeto. A maioria das poções consiste de 30 ml de líquido.

As poções são itens mágicos consumíveis. Beber uma poção ou administrar uma poção em outro personagem requer uma ação. Aplicar um óleo pode levar mais tempo, como especificado na sua descrição. Uma vez usada, uma poção funciona imediatamente e ela é gasta.

Variação: Misturando Poções

Um personagem pode beber uma poção enquanto ainda está sob efeito de outra, ou colocar diversas poções dentro de um único recipiente. Os estranhos ingredientes usados na criação de poções podem resultar em interações imprevisíveis.

Quando um personagem mistura duas poções, você pode rolar na tabela Miscibilidade de Poção, se mais de duas forem combinadas, role novamente para cada poção subsequente, combinando os resultados. A não ser que o efeito seja obvio de imediato, revele-os apenas quando eles se tornarem evidentes.

Miscibilidade de Poção

d100	Resultado
01	A mistura cria uma explosão mágica, causando 6d10 de dano de energia ao usuário e 1d10 de dano de energia a cada criatura a até 1,5 metro dele.
02–08	A mistura torna-se um veneno de ingestão a escolha do Mestre.
09–15	Ambas as poções perdem o efeito.
16–25	Uma poção perde o efeito.
26–35	Ambas poções funcionam, mas com seus efeitos numéricos e durações reduzidos. Uma poção não produzirá efeito se ela não puder ser reduzida à metade dessa forma.
36–90	Ambas as poções funcionam normalmente.
91–99	Os efeitos numéricos e duração de uma das poções é dobrado. Se nenhuma das poções possuir qualquer coisa para dobrar dessa forma, ela funciona normalmente.
00	Apenas uma das poções funciona, mas seu efeito é permanente. Escolha o efeito mais simples para tornar permanente, ou aquele que parecer mais divertido. Por exemplo, uma *poção de cura* poderia aumentar o máximo de pontos de vida do usuário em 4, ou um *óleo de forma etérea* poderia aprisionar permanentemente o usuário no Plano Etéreo. Ao seu critério, uma magia apropriada, como *dissipar magia* ou *remover maldição*, pode terminar esse efeito permanente.

Varinhas

Uma varinha mágica tem 40 centímetros de comprimento e é feita de metal, osso ou madeira. Sua ponta é de metal, cristal, pedra ou algum outro material.

Vestindo e Empunhando Itens

Usar as propriedades de um item mágico pode significar vesti-lo ou empunha-lo. Um item mágico destinado a ser vestido deve ser colocado da forma apropriada: as botas vão nos pés, luvas nas mãos, chapéus e elmos na cabeça e anéis nos dedos. Uma armadura mágica deve ser vestida, um escudo preso ao braço, uma capa presa aos ombros. Uma arma deve ser segurada na mão.

Na maioria dos casos, um item mágico feito para ser vestido pode se ajustar a uma criatura, independentemente de seu tamanho ou compleição. Muitos vestuários mágicos são feitos para serem facilmente ajustáveis, ou eles se ajustam magicamente ao usuário.

Raras exceções existem. Se a história sugerir uma boa razão para que um item se ajuste apenas a criaturas de um certo tamanho ou tipo, você pode definir que ele não se ajusta. Por exemplo, armaduras feitas pelos drow podem se ajustar apenas a elfos. Anões podem fazer itens usáveis apenas por personagens de tamanho e forma anã.

Quando um não-humanoide tentar vestir um item, use seu critério para definir se o item funciona como pretendido. Um anel colocado num tentáculo poderia funcionar, mas um yuan-ti com cauda de serpente ao invés de pernas não poderia usar botas.

Variação: Fiascos de Pergaminho

Um criatura que tente e falhar em conjurar a magia de um pergaminho de magia deve realizar um teste de resistência de Inteligência CD 10. Se o teste de resistência falhar, role na tabela de Fiasco de Pergaminho.

Fiascos de Pergaminho

d6	Resultado
1	Um surto de energia mágica causa ao conjurador 1d6 de dano de energia por nível da magia.
2	A magia afeta o conjurador ou um aliado (determinando aleatoriamente) ao invés do alvo pretendido, ou ela afeta um alvo aleatório próximo caso o conjurador fosse o alvo pretendido.
3	A magia afeta um local aleatório dentro do alcance da magia.
4	O efeito da magia é contrário ao seu efeito normal, mas não é nem nocivo nem benéfico. Por exemplo, uma *bola de fogo* poderia produzir uma área de frio inofensivo.
5	O conjurador sofre um efeito menor mais bizarro relacionado à magia. Tal efeito dura apenas pela duração da magia original, ou 1d10 minutos para magias que tenham efeito instantâneo. Por exemplo, uma bola de fogo poderia fazer com que fumaça saia das orelhas do conjurador por 1d10 minutos.
6	A magia se ativa após 1d12 horas. Caso o conjurador fosse o alvo pretendido, a magia funciona normalmente. Se o conjurador não fosse o alvo pretendido, a magia vai na direção geral do alvo pretendido, até o alcance máximo da magia, caso o alvo tenha se movido.

Diversos Itens do Mesmo Tipo
Use o senso comum para determinar quando mais de um item mágico de um tipo pode ser usado. Um personagem normalmente não consegue vestir mais de um par de sapatos, um par de luvas ou manoplas, um par de braçadeiras, uma armadura, um item de chapelaria e uma capa. Você pode fazer exceções: um personagem poderia ser capaz de vestir uma tiara por baixo de um elmo, por exemplo, ou ser capaz de colocar duas capas.

Itens em Par
Itens que vem em par – como botas, braceletes, manoplas e luvas – concedem seus benefícios apenas se ambos os itens do par forem usados. Por exemplo, um personagem vestindo uma *bota de caminhar e saltar* em um pé e uma *bota élfica* no outro pé, não receberá qualquer benefício de ambos os itens.

Ativando um Item
Ativar alguns itens mágicos requer que o usuário faça algo especial, como empunhar o item e pronunciar uma palavra de comando. A descrição de cada categoria de item ou item individual detalha como um item é ativado. Determinados itens usam uma ou mais das seguintes regras para sua ativação.

Se um item requer uma ação para ser ativado, essa ação não é função da ação de Usar um Item, portanto, uma característica como as Mãos Rápidas de um ladino não pode ser usada para ativar um item.

Palavra de Comando
Uma palavra de comando é uma palavra ou frase que deve ser falada para que um item funcione. Um item mágico que requer uma palavra de comando não pode ser ativado em uma área onde o som é impedido, como na área da magia *silêncio*.

Consumíveis
Alguns itens são gastos quando são ativados. Uma poção ou um elixir deve ser engolido ou um óleo que deve ser aplicado ao corpo. As escritas desaparecem de um pergaminho quando ele é lido. Uma vez utilizado, um item consumível perde sua mágica.

Magias
Alguns itens mágicos permitem que seu usuário conjure uma magia através do item. A magia é conjurada no menor nível de magia possível, não gasta qualquer dos espaços de magia do usuário e não requer qualquer componentes, a não ser que a descrição do item diga o contrário. A magia usa seu tempo de conjuração, distância e duração normais e o usuário do item deve se concentrar se a magia requer concentração. Muitos itens, como poções, ignoram a conjuração da magia e conferem os efeitos da magia, com sua duração usual. Determinados itens são exceções a essas regras, mudando o tempo de conjuração, duração ou outras partes da magia.

Um item mágico, como um cajado, pode requerer que você use sua própria habilidade de conjuração quando você conjura uma magia do item. Se você possuir mais de uma habilidade de conjuração, você escolhe qual utilizar com o item. Se você não possuir habilidade de conjuração – talvez você seja um ladino com a característica Usar Instrumento Mágico – seu modificador de habilidade de conjuração é +0 para o item e seu bônus de proficiência não se aplica.

Fórmulas de Itens Mágicos

Uma fórmula de um item mágico explica como fazer um item mágico em particular. Tal fórmula pode ser uma excelente recompensa se você permite que personagens de jogadores construam itens mágicos, como explicado no capítulo 6, "Entre Aventuras".

Você pode premiar uma formula no lugar de um item mágico. Geralmente escrita em um livro ou pergaminho, uma fórmula é um passo mais rara que o item que ela permite que o personagem crie. Por exemplo, a fórmula para um item mágico comum é incomum. Não existem fórmulas para itens lendários.

Se a criação de itens mágicos for comum na sua campanha, uma fórmula pode ter uma raridade equiparada ao item que ela permite que o personagem crie. Fórmulas para itens comuns e incomuns podem até ser encontradas a venda, cada uma com o dobro do valor do seu item mágico.

Cargas
Alguns itens mágicos possuem cargas que devem ser gastar para ativar suas propriedades. O número de cargas restantes de um item é revelado quando uma magia *identificação* é conjurada nele, assim como quando uma criatura se sintoniza a ele. Além disso, quando um item recupera cargas, a criatura sintonizada a ele descobre quantas cargas ele recuperou.

Resiliência do Item Mágico
A maioria dos itens mágicos são objetos de artesanato extraordinários. Graças a uma combinação de construção cuidadosa e reforço mágico, um item mágico é, no mínimo, tão durável quanto um item não-mágico de mesmo tipo. A maioria dos itens mágicos, diferente de poções e pergaminhos, possuem resistência a todos os danos. Artefatos são praticamente indestrutíveis, necessitando de medidas extraordinárias para serem destruídos.

Características Especiais
Você pode adicionar distinção a um item mágico ao pensar na sua história passada. Quem fez o item? Existe algo diferente sobre sua construção? Por que ele foi feito e para que ele era originalmente usado? Que conjunto de sofismas mágicos menores ele compartilha com outros itens do seu tipo? Responder essas perguntas pode ajudar a transformar um item genérico, como uma *espada longa +1*, em uma descoberta mais interessante.

A tabela a seguir pode ajudar você a adquirir respostas. Role quantas vezes quiser nessas tabelas. Algumas das descrições da tabela fazem mais sentido para uns itens que outros. Alguns itens mágicos são feitos apenas por certos tipos de criaturas, por exemplo; um *manto élfico* é feito por elfos, ao invés de anões. Se você rolar algo que não faça sentido, role novamente, escolha uma descrição mais apropriada ou use o detalhe rolado como inspiração para fazer o seu próprio.

Variação: Varinhas Que Não se Recarregam

Uma varinha típica possui cargas consumíveis. Se você não quer que varinhas sejam um recurso limitado, você pode fazer com que algumas delas sejam incapazes de se recarregar. Considere aumentar o número base de cargas de tais varinhas, até o máximo de 25 cargas. Essas cargas nunca são recuperadas quando são gastas.

Quem O Criou ou Era Destinado a Usa-lo?

d20	Criador ou Usuário Pretendido
1	**Aberração**. O item foi criado por aberrações em tempos antigos, possivelmente para o uso de seus escravos humanoides favoritos. Quando visto de soslaio, o item parece estar se movendo.
2–4	**Humano**. O item foi criado durante o apogeu de um reino humano caído, ou ele tem relação com um humano das lendas. Ele pode conter escritas em uma língua esquecida ou símbolos cujo significado se perdeu com as eras.
5	**Celestial**. A arma pesa metade do peso normal e está inscrita com asas plumadas, sois e outros símbolos do bem. Corruptores consideram a presença do item repulsiva.
6	**Dragão**. Este item é feito de escamas e garras retiradas de um dragão. Talvez ela personifique metais preciosos e gemas do tesouro do dragão. Ela fica ligeiramente quente quando está a pelo menos 36 metros de um dragão.
7	**Drow**. O item pesa metade do normal. Ele é negro e inscrito com aranhas e teias em honra de Lolth. Ele pode não funcionar direito ou se desintegrar, se exposto a luz solar por 1 minuto ou mais.
8–9	**Anão**. O item é resistente e possui runas Anãs trabalhadas em sua confecção. Ele poderia estar associado a um clã que gostaria de vê-lo voltar ao seus salões ancestrais.
10	**Elemental do Ar**. O item pesa metade do normal e parece vazio. Caso ele seja feito de tecido, ele é transparente.
11	**Elemental da Terra**. Este item deveria ser construído de pedra. Quaisquer elementos de tecido ou couro é rebitado com rochas finamente polidas.
12	**Elemental do Fogo**. Este item é quente ao toque e quaisquer partes de metal são feitas de ferro negro. Símbolos de chamas cobrem sua superfície. Tons de vermelho e laranja são as cores predominantes.
13	**Elemental da Água**. Escamas de peixe lustrosas substituem o couro e tecido neste item e porções de metal são substituídas por conchas e corais trabalhados tão rígidos quando qualquer metal.
14–15	**Elfo**. O item pesa metade do normal. Ele é adornado com símbolos da natureza: folhas, vinhas, estrelas e similares.
16	**Fada**. O item é estranhamente trabalhado dos materiais mais finos e brilha com uma leve radiação na luz da lua, emitindo penumbra num raio de 1,5 metro. Qualquer metal nele é prata ou mitral, ao invés de ferro ou aço.
17	**Corruptor**. O item é feito de ferro negro chifres inscritos com runas e quaisquer componentes de tecido ou couro são feitos de pele de corruptores. Ele é quente ao toque e ostenta faces maliciosas ou runas vis gravadas em sua superfície. Celestiais consideram a presença do item repulsiva.
18	**Gigante**. O item é maior que o normal e foi construído por gigantes para ser usado por seus aliados menores.
19	**Gnomo**. O item é construído para parecer ordinário e pode parecer gasto. Ele também pode incorporar engrenagens e componentes mecânicos, mesmo que esses não sejam essenciais para o funcionamento dele.
20	**Morto-vivo**. O item incorpora figuras da morte, como ossos e caveiras e ele poderia ser construído com partes de corpos. Ele parece frio ao toque.

Qual Seria o Detalhe Sobre a História Dele?

d8	História
1	**Arcano**. Este item foi criado por uma antiga ordem de conjuradores e ostenta o símbolo da ordem.
2	**Destruidor**. Este item foi criado pelos inimigos de uma cultura ou espécie de criatura em particular. Se a cultura ou criaturas ainda estiverem por ai, elas podem reconhecer o item e considerar o portador como um inimigo.
3	**Heroico**. Um grande herói certa vez empunhou este item. Qualquer um que seja familiarizado com a história do item espera grandes feitos do novo usuário.
4	**Ornamento**. O item foi criado para honrar uma ocasião especial. Gemas inseridas, ouro e platina incrustada e filigranas de ouro ou prata adornam sua superfície.
5	**Profecia**. O item carrega uma profecia: seu portador é destinado a ter um papel fundamental em eventos futuros. Alguém que queira ter esse papel poderia tentar roubar o item, ou alguém que deseje impedir que a profecia se cumpra poderia tentar matar o portador do item.
6 7	**Religioso**. Este item foi usado em cerimonias religiosas dedicadas a uma divindade em particular. Ele ostenta símbolos sagrados trabalhados nele. Os seguidores do deus podem tentar persuadir o dono a doa-lo a um templo, roubar o item para eles mesmos ou celebrar o uso dele por um clérigo ou paladino da mesma divindade.
7	**Sinistro**. Este item é ligado a um feito de grande mal, como um massacre ou um assassinato. Ele poderia ter um nome ou estar firmemente associado ao vilão que o usou. Qualquer um familiarizado com a história do item está inclinado a tratar o item e seu dono com desconfiança.
8	**Símbolo de Poder**. Este item certa vez foi usado como parte de uma regalia real ou um distintivo de alta patente. Seu antigo dono ou os descendentes dessa pessoa podem quere-lo, ou alguém pode erroneamente presumir que seu novo dono é o herdeiro legítimo do item.

Qual Propriedade Menor o Item Possui?

d20	Propriedade Menor
1	**Iluminação**. O portador pode usar uma ação bônus para fazer com que o item emita luz brilhante num raio de 3 metros e penumbra por mais 3 metros adicionais, ou para extinguir a luz.
2	**Compasso**. O portador pode usar uma ação para descobrir em que direção é o norte.
3	**Consciencioso**. Quando o portador deste item presencia ou realiza um ato maligno, o item profere frases de conscientização.
4	**Escavador**. Quando estiver no subterrâneo, o portador deste item sempre sabe a profundidade que o item está da superfície e a direção da escadaria, rampa ou outro caminho mais próximo que leve a superfície.
5	**Reluzente**. O item nunca fica sujo.
6	**Guardião**. O item sussurra avisos ao portador, conferindo a ele +2 de bônus na iniciativa caso o usuário não esteja incapacitado.
7	**Harmônico**. Se sintonizar com este item requer apenas 1 minuto.
8	**Mensagem Escondida**. Uma mensagem está escondida em algum lugar no item. Ela pode ser visível apenas em determinado período do ano, sob a luz de uma fase da lua ou em um local específico.
9	**Chave**. O item é usado para destrancar um recipiente, câmara, cofre ou outra entrada.
10	**Idioma**. O usuário pode falar e compreender um idioma à escolha do Mestre enquanto o item estiver consigo.
11	**Sentinela**. Escolha um tipo de criatura que seja inimiga do criador do item. Este item brilha levemente quando tais criaturas estiverem a até 36 metros dele.
12	**Chantre**. Toda vez que este item golpeia ou é usado para atingir um adversário, seu portador ouve um fragmento de uma canção antiga.
13	**Material Estranho**. O item foi criado a partir de um material bizarro para seu propósito. A sua durabilidade não é afetada.
14	**Temperado**. O portador não sofre qualquer desconforto em temperaturas tão frias quanto -30° célsius ou tão quentes quanto 50° célsius.
15	**Inquebrável**. O item não pode ser quebrado. Meios especiais devem ser usados para destruí-lo.
16	**Líder de Guerra**. O portador pode usar uma ação para fazer com que sua voz seja ouvida claramente a até 90 metros até o final do próximo turno dele.
17	**Aquático**. Este item flutua na água e em outros líquidos. Seu portador tem vantagem em testes de Força (Atletismo) para nadar.
18	**Perverso**. Quando o portador tem uma oportunidade de realizar um ação egoísta ou maligna de alguma forma, o item incentiva o portador a fazê-lo.
19	**Ilusão**. O item é imbuído com magia de ilusão, permitindo que seu portador altere a aparência do item de formas discretas. Tais alterações não mudam como o item é vestido, carregado ou empunhado e elas não afetam suas outras propriedades mágicas. Por exemplo, o usuário poderia fazer um robe vermelho parecer azul, ou fazer um anel de ouro parecer ser feito de marfim. O item volta a sua aparência verdadeira quando ninguém estiver carregando ou vestindo-o.
20	Role duas vezes, jogando novamente quaisquer 20 adicionais.

Qual Sofisma Ele Possui?

d12	Sofisma
1	**Abençoado**. Enquanto estiver de posse do item, o portador sente-se afortunado e otimista sobre o que o futuro trará. Borboletas e outras criaturas inofensivas poderiam aparecer na presença do item.
2	**Confidente**. O item ajuda seu portador a se sentir seguro de si.
3	**Avarento**. O usuário do item torna-se obcecado por bens materiais.
4	**Quebradiço**. O item racha, se despedaça, se parte ou quebra levemente quando o usuário o empunha, veste ou ativa. Esse sofisma não afeta as propriedades do item, mas se o item tiver sido muito usado, ele parecerá decrepito.
5	**Faminto**. As propriedades mágicas deste item funcionam apenas se sangue fresco de um humanoide tiver sido aplicado nele nas últimas 24 horas. Ele precisa de apenas uma gota para se ativar.
6	**Barulhento**. O item emite um barulho alto – como um som estridente, um grito ou o ressoar de um gongo – quando usado.
7	**Metamórfico**. O item periodicamente e aleatoriamente altera sua aparência de formas suaves. O portador não tem controle sobre essas pequenas alterações, que não tem quaisquer efeitos no uso do item.
8	**Balbuciante**. O item resmunga e balbucia. Uma criatura que ouça atentamente o item pode aprender algo útil.
9	**Doloroso**. O portador experimenta um rápido momento inofensivo de dor quando usa o item.
10	**Possessivo**. O item requer sintonização quando é empunhado ou vestido pela primeira vez e ele não permite que seu usuário se sintonize a outros itens. (Outros itens já sintonizados ao usuário continuam assim até que sua sintonização termine).
11	**Repulsivo**. O portador têm uma sensação de desastre quando está em contato com o item e continua a sentir desconforto enquanto o portar.
12	**Preguiçoso**. O portador deste item sente-se preguiçoso e letárgico. Enquanto estiver sintonizado com o item, o portador precisa de 10 horas para terminar um descanso longo.

Itens Mágicos Aleatórios

Quando você usar uma tabela de Pilha de Tesouro para determinar aleatoriamente o conteúdo de uma pilha de tesouro e sua rolagem indicar a presença de um ou mais itens mágicos, você pode determinar o item mágico especifico ao rolar na(s) tabela(s) apropriada(s) aqui.

Tabela de Item Mágico A

d100	Item Mágico
01–50	Poção de cura
51–60	Pergaminho de magia (truque)
61–70	Poção de escalar
71–90	Pergaminho de magia (1° nível)
91–94	Pergaminho de magia (2° nível)
95–98	Poção de cura maior
99	Mochila de carga
00	Globo de fluxo

Tabela de Item Mágico B

d100	Item Mágico
01–15	Poção de cura maior
16–22	Poção de sopro de fogo
23–29	Poção de resistência
30–34	Munição +1
35–39	Poção de amizade animal
40–44	Poção de força do gigante da colina
45–49	Poção de aumentar
50–54	Poção de respirar na água
55–59	Pergaminho de magia (2° nível)
60–64	Pergaminho de magia (3° nível)
65–69	Mochila de carga
68–70	Unguento de Keoghtom
71–73	Óleo escorregadio
74–75	Pó do desaparecimento
76–77	Pó da seca
78–79	Pó de espirrar e tossir
80–81	Gema elemental
82–83	Filtro do amor
84	Jarro de alquimia
85	Capa de respirar na água
86	Manto da arraia
87	Globo de fluxo
88	Óculos noturnos
89	Elmo de compreensão de idiomas
90	Bastão imóvel
91	Lanterna de revelação
92	Armadura do marinheiro
93	Armadura de mitral
94	Poção de envenenamento
95	Anel de natação
96	Robe dos itens úteis
97	Corda de escalada
98	Sela do cavaleiro
99	Varinha de detectar magia
00	Varinha de segredos

Tabela de Item Mágico C

d100	Item Mágico
01–15	Poção de cura maior
16–22	Pergaminho de magia (4° nível)
23–27	Munição +2
28–34	Poção de clarividência
33–39	Poção de encolher
38–44	Poção de forma gasosa
43–47	Poção de força do gigante do gelo
48–52	Poção de força do gigante de pedra
53–57	Poção de heroísmo
58–62	Poção de invulnerabilidade
63–67	Poção de ler mentes
68–72	Pergaminho de magia (5° nível)
73–75	Elixir de saúde
76–78	Óleo de forma etérea
79–81	Poção de força do gigante do fogo
82–74	Pena de Quaal
85–87	Pergaminho de proteção
88–89	Saco de feijões
90–91	Contas de força
92	Carrilhão de abertura
93	Decantador de água infinita
94	Olhos de visão momentânea
95	Barco dobrável
96	Sacola prestativa de Heward
97	Ferraduras da velocidade
98	Colar de bolas de fogo
98	Periapto de saúde
00	Pedras de mensagem

Tabela de Item Mágico D

d100	Item Mágico
01–20	Poção de cura suprema
21–30	Poção de invisibilidade
31–40	Poção de velocidade
41–50	Pergaminho de magia (6° nível)
51–57	Pergaminho de magia (7° nível)
58–62	Munição +3
63–67	Óleo de precisão
68–72	Poção de voo
73–77	Poção de força do gigante das nuvens
78–82	Poção de longevidade
83–87	Poção de vitalidade
88–92	Pergaminho de magia (8° nível)
93–95	Ferraduras de zéfiro
96–98	Pigmentos maravilhosos de Nolzur
99	Bolsa devoradora
00	Buraco portátil

Tabela de Item Mágico E

d100	Item Mágico
01–30	Pergaminho de magia (8° nível)
31–55	Poção de força do gigante da tempestade
56–70	Poção de cura suprema
71–85	Pergaminho de magia (9° nível)
86–93	Solvente universal
94–98	Flecha assassina
99–00	Cola soberana

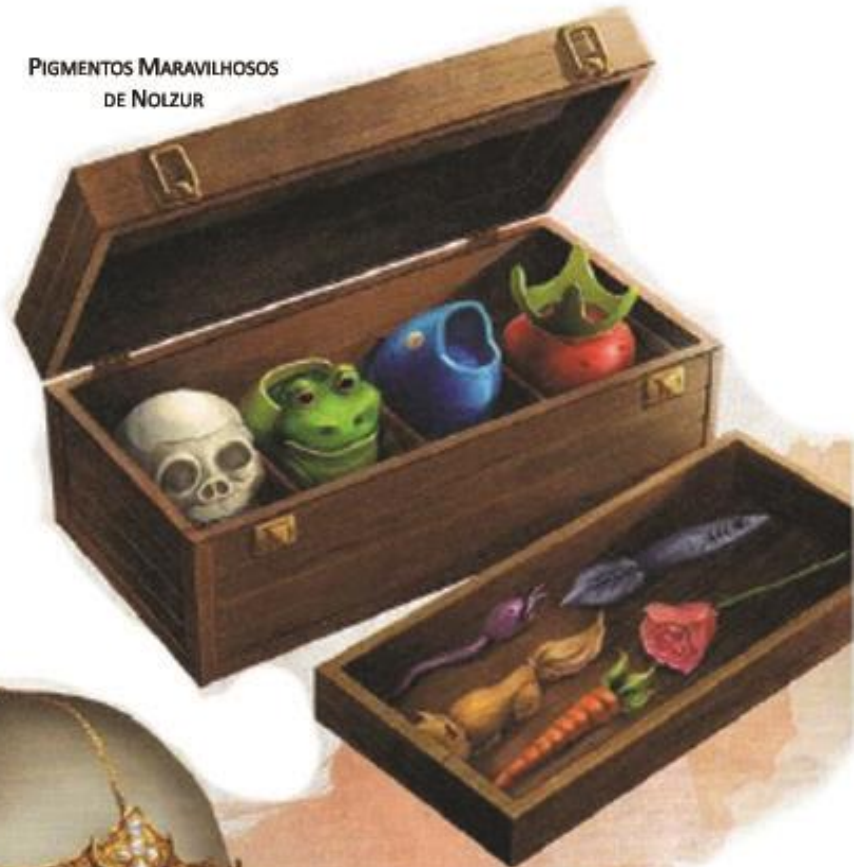



Tabela de Item Mágico F

d100	Item Mágico
01–15	Arma +1
16–18	Escudo +1
19–21	Escudo sentinela
22–23	Amuleto de proteção contra detecção e localização
24–25	Botas élficas
26–27	Botas de caminhar e saltar
28–29	Braçadeiras de arquearia
30–31	Broche do escudo
32–33	Vassoura voadora
34–35	Manto élfico
36–37	Manto de proteção
38–39	Manoplas de força do ogro
40–41	Chapéu de disfarce
42–43	Azagaia de relâmpago
44–45	Pérola do poder
46–47	Bastão guardião de pactos +1
48–49	Sandálias de patas de aranha
50–51	Cajado da víbora
52–53	Cajado da píton
54–55	Espada da vingança
56–57	Tridente de comandar peixes
58–59	Varinha de misseis mágicos
60–61	Varinha do arcano de guerra +1
62–63	Varinha de teia
64–65	Arma de alerta
66	Armadura de adamante (cota de malha)
67	Armadura de adamante (camisão de malha)
68	Armadura de adamante (brunea)
69	Bolsa de truques (cinza)
70	Bolsa de truques (ferrugem)
71	Bolsa de truques (bronze)
72	Botas do inverno
73	Diadema da destruição
74	Baralho das ilusões
75	Garrafa da fumaça eterna
76	Olhos do encantamento
77	Olhos de águia
78	Estátua de poderes incríveis (corvo de prata)
79	Gema da luminosidade
80	Luvas de apanhar projeteis
81	Luvas de nadar e escalar
82	Luvas do ladrão
83	Tiara do intelecto
84	Elmo de telepatia
85	Instrumento dos bardos (alaúde de Doss)
86	Instrumento dos bardos (bandolim de Fochlucan)
87	Instrumento dos bardos (citara de Mac-Fuimidh)
88	Medalhão de pensamentos
89	Colar de adaptação
90	Periapto da cicatrização
91	Flauta assombrada
92	Flauta dos esgotos
93	Anel de saltar
94	Anel de escudo mental
95	Anel de calor
96	Anel de andar na água
97	Aljava de Ehlonna
98	Pedra da boa sorte
99	Leque do vento
00	Botas aladas

Tabela de Item Mágico G

d100	Item Mágico
01–11	Arma +2
12–14	Estátua de poderes incríveis (role um d8)
	1 Grifo de bronze
	2 Mosca de ébano
	3 Leões dourados
	4 Bodes de marfim
	5 Elefante de mármore
	6–7 Cão de ônix
	8 Coruja de serpentina
15	Armadura de adamante (peitoral)
16	Armadura de adamante (cota de talas)
17	Amuleto de saúde
18	Armadura de vulnerabilidade
19	Escudo apanhador de flechas
20	Cinto dos anões
21	Cinturão de força do gigante da colina
22	Machado furioso
23	Botas de levitação
24	Botas de velocidade
25	Bacia de comandar elementais da água
26	Braceletes de defesa
27	Braseiro de comandar elementais do fogo
28	Capa do saltimbanco
29	Incensório de comandar elementais do ar
30	Cota de malha +1
31	Armadura da resistência (cota de malha)
32	Camisão de malha +1
33	Armadura da resistência (camisão de malha)
34	Manto de deslocamento
35	Manto do morcego
36	Cubo de força
37	Fortaleza instantânea de Daern
38	Adaga de envenenamento
39	Algemas dimensionais
40	Matadora de dragões
41	Malha élfica
42	Língua flamejante
43	Gema de visão
44	Matador de gigantes
45	Couro batido encantador
46	Elmo de teletransporte
47	Trombeta da destruição
48	Trombeta do Valhalla (prata e latão)
49	Instrumento dos bardos (mandolim de Canaith)
50	Instrumento dos bardos (lira de Cli)
51	Pedra iônica (prontidão)
52	Pedra iônica (proteção)
53	Pedra iônica (armazenamento)
54	Pedra iônica (sustento)
55	Faixas de ferro de Bilarro
56	Armadura de couro +1
57	Armadura de resistência (couro)
58	Maça do rompimento
59	Maça de destruição
60	Maça do terror
61	Manto de resistência à magia
62	Corrente de contas de oração
63	Periapto de proteção contra veneno
64	Anel de cativar animais
65	Anel de evasão
66	Anel de queda suave
67	Anel de ação livre
68	Anel de proteção
69	Anel de resistência
70	Anel de armazenar magia
71	Anel do aríete
72	Anel de visão de raio-X
73	Robe dos olhos
74	Bastão da obediência
75	Bastão guardião de pactos +2
76	Corda de estrangulamento
77	Brunea +1
78	Armadura de resistência (brunea)
79	Escudo +2
80	Escudo de atração de projeteis
81	Cajado de enfeitiçar
82	Cajado de cura
83	Cajado de enxame de insetos
84	Cajado das florestas
85	Cajado do definhamento
86	Pedra de comandar elementais da terra
87	Lâmina do sol
88	Espada do furto de vidas
89	Espada do sangramento
90	Bastão do tentáculo
91	Arma viciosa
92	Varinha de obrigação
93	Varinha de detecção de inimigos
94	Varinha de medo
95	Varinha de bolas de fogo
96	Varinhas de relâmpagos
97	Varinha de paralisia
98	Varinha do arcano de guerra +2
99	Varinha das maravilhas
00	Asas voadoras

Vassoura Voadora

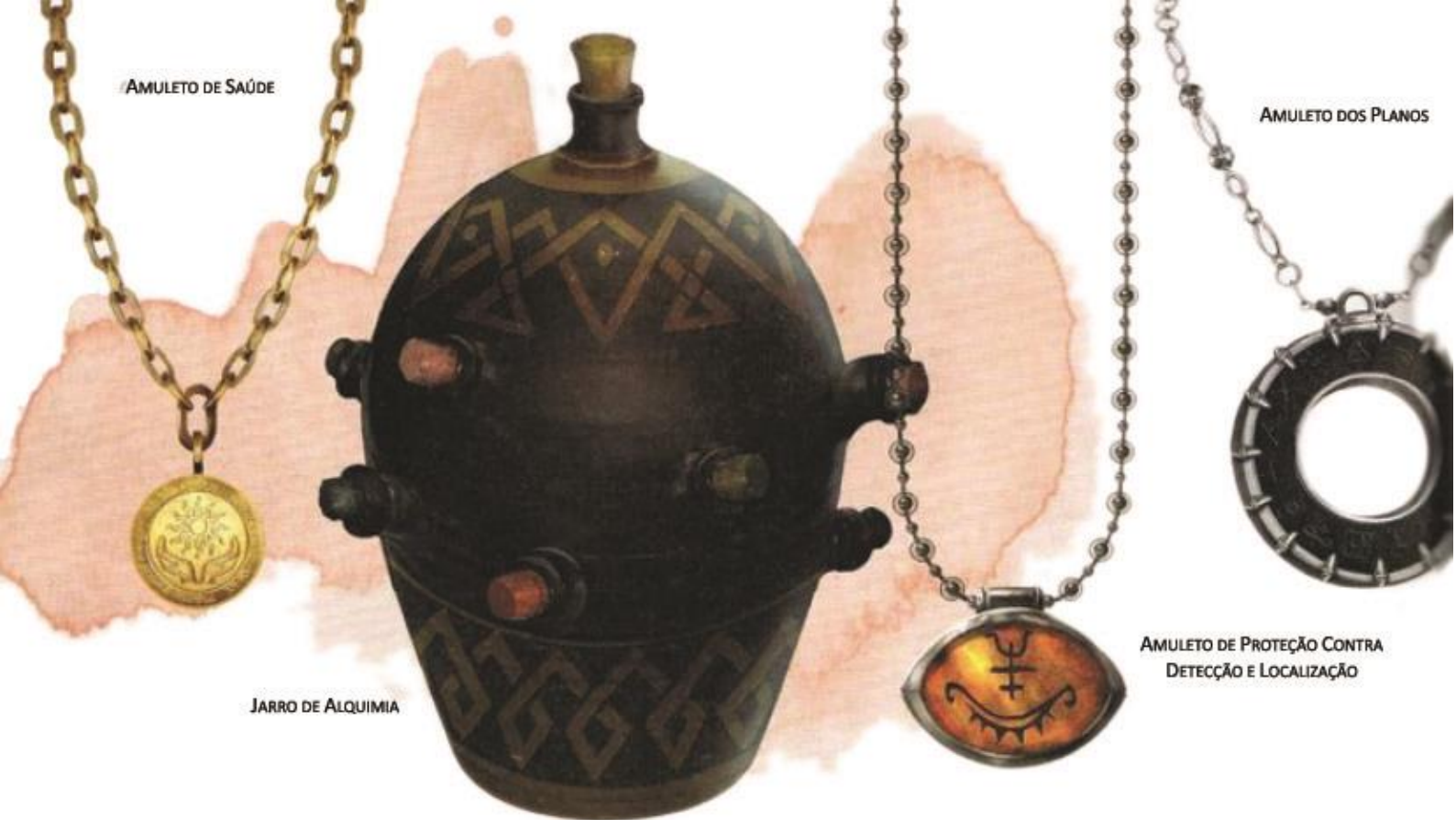
Tabela de Item Mágico H

d100	Item Mágico
01–10	Arma +3
11–12	Amuleto dos planos
13–14	Tapete voador
15–16	Bola de cristal (versão muito rara)
17–18	Anel de regeneração
19–20	Anel de estrelas cadentes
21–22	Anel de telecinésia
23–24	Robe das cores cintilantes
25–26	Robe das estrelas
27–28	Bastão de absorção
29–30	Bastão de prontidão
31–32	Bastão de segurança
33–34	Bastão guardião de pactos +3
35–36	Cimitarra da velocidade
37–38	Escudo +3
39–40	Cajado do fogo
41–42	Cajado do frio
43–44	Cajado do poder
45–46	Cajado de ataque
47–48	Cajado de trovão e relâmpago
49–50	Espada decepadora
51–52	Varinha de metamorfose
53–54	Varinha do arcano de guerra +3
55	Armadura de adamante (meia-armadura)
56	Armadura de adamante (placas)
57	Escudo animado
58	Cinturão de força do gigante do fogo
59	Cinturão de força do gigante do frio (ou de pedra)
60	Peitoral +1
61	Armadura de resistência (peitoral)
62	Vela da invocação
63	Cota de malha +2
64	Camisão de malha +2
65	Manto da aranha
66	Espada dançarina
67	Armadura demoníaca
68	Brunea de escamas de dragão
69	Armadura anã
70	Arremessador anão
71	Garrafa do efreeti
72	Estátua de poderes incríveis (corcel de obsidiana)
73	Marca congelante
74	Elmo brilhante
75	Trombeta do Valhalla (bronze)
76	Instrumento dos bardos (harpa de Anstruth)
77	Pedra iônica (absorção)
78	Pedra iônica (agilidade)
79	Pedra iônica (fortitude)
80	Pedra iônica (intuição)
81	Pedra iônica (intelecto)
82	Pedra iônica (liderança)
83	Pedra iônica (força)
84	Armadura de couro +2
85	Manual da saúde corporal
86	Manual do bom exercício
87	Manual dos golens
88	Manual da rapidez de movimentos
89	Espelho do aprisionamento
90	Ladra das nove vidas
91	Arco do juramento
92	Brunea +2
93	Escudo de proteção contra magia
94	Cota de talas +1
95	Armadura de resistência (cota de talas)
96	Armadura de couro batido +1
97	Armadura de resistência (couro batido)
98	Tomo dos grandes pensamentos
99	Tomo de liderança e influência
00	Tomo da compreensão

Manual do Golem

Brunea de Escamas de Dragão

Tabela de Item Mágico I

d100	Item Mágico	
01–05	Defensora	
06–10	Martelo dos trovões	
11–15	Lâmina da sorte	
16–20	Espada de retaliação	
21–23	Vingadora sagrada	
24–26	Anel de invocação de djinni	
27–29	Anel de invisibilidade	
30–32	Anel de refletir magias	
33–35	Bastão do grande poder	
36–38	Cajado do arcano	
39–41	Espada vorpal	
42–43	Cinturão de força do gigante das nuvens	
44–45	Peitoral +2	
46–47	Cota de malha +3	
48–49	Camisão de malha +3	
50–51	Manto de invisibilidade	
52–53	Bola de cristal (versão lendária)	
54–55	Meia-armadura +1	
56–57	Frasco de ferro	
58–59	Armadura de couro +3	
60–61	Armadura de placas +1	
62–63	Robe do arquimago	
64–65	Bastão de ressurreição	
66–67	Brunea +1	
68–69	Escaravelho da proteção	
70–71	Cota de talas +2	
72–73	Armadura de couro batido +2	
74–75	Poço dos muitos mundos	
76	Armadura mágica (role um d12)	
	1–2	Meia-armadura +2
	3–4	Armadura de placas +2
	5–6	Armadura de couro batido +3
	7–8	Peitoral +3
	9–10	Cota de talas +3
	11	Meia-armadura +3
	12	Armadura de placas +3
77	Dispositivo de Kwalish	
78	Armadura de invulnerabilidade	
79	Cinturão de força do gigante da tempestade	
80	Cubo do portal	
81	Baralho das surpresas	
82	Malha do efreeti	
83	Armadura de resistência (meia-armadura)	
84	Trombeta do Valhalla (ferro)	
85	Instrumento dos bardos (harpa de Ollamh)	
86	Pedra iônica (absorção maior)	
87	Pedra iônica (maestria)	
88	Pedra iônica (regeneração)	
89	Armadura de placas da forma etérea	
90	Armadura de placas da resistência	
91	Anel de comandar elementais do ar	
92	Anel de comandar elementais da terra	
93	Anel de comandar elementais do fogo	
94	Anel dos três desejos	
95	Anel de comandar elementais da água	
96	Esfera da aniquilação	
97	Talismã da bondade pura	
98	Talismã da esfera	
99	Talismã do mal absoluto	
00	Tomo da língua quieta	

Itens Mágicos de A–Z

Os itens mágicos são apresentados em ordem alfabética. A descrição de um item mágico fornece seu nome, sua categoria, sua raridade e suas propriedades mágicas.

Adaga de Envenenamento

Arma (adaga), rara

Você recebe +1 de bônus nas jogadas de ataque e dano feitas com esta arma mágica.

Você pode usar uma ação para fazer com que um veneno negro e viscoso cubra a lâmina. O veneno permanece por 1 minuto ou até que um ataque usando essa arma atinja uma criatura. Essa criatura deve ser bem sucedida num teste de resistência de Constituição CD 15 ou sofrerá 2d10 de dano de veneno e ficará envenenada por 1 minuto. A adaga não pode ser usada dessa forma novamente até o próximo amanhecer.

Algemas Dimensionais

Item maravilhoso, raro

Você pode usar uma ação para colocar estas algemas em uma criatura incapacitada. As algemas se ajustam em uma criatura de tamanho Pequeno a Grande. Além de servirem como grilhões mundanos, as algemas impedem uma criatura presa com elas de usar qualquer método de movimento extradimensional, incluindo teletransporte ou viagem para um plano de existência diferente. Elas não impedem a criatura de passar por um portal interdimensional.

Você e qualquer criatura que você designe quando usar as algemas, pode usar uma ação para remove-las. Uma vez a cada 30 dias, a criatura presa pode realizar um teste de Força (Atletismo) CD 30. Se obtiver sucesso, a criatura se libertará e destruirá as algemas.

Aljava de Ehlonna

Item maravilhoso, incomum

Cada um dos três compartimentos dessa aljava estão conectados a um espaço extradimensional que permite que a aljava comporte inúmeros itens sem nunca pesar mais de 1 quilo. O compartimento menor pode armazenar até sessenta flechas, virotes ou objetos similares. O compartimento do meio pode armazenar até dezoito azagaias ou objetos similares. O compartimento maior pode armazenar até seis objetos longos, como arcos, bordões ou lanças.

Você pode sacar um item contido na aljava como se estivesse o tirando de uma aljava ou bainha comum.

Amuleto de Proteção Contra Detecção e Localização

Item maravilhoso, incomum (requer sintonização)

Enquanto estiver usando este amuleto, você fica escondido contra magias de adivinhação. Você não pode ser alvo de tais magias ou ser percebido através de sensores de espionagem mágicos.

Amuleto de Saúde

Item maravilhoso, raro (requer sintonização)

Seu valor de Constituição é 19 enquanto você usar este amuleto. Ele não produz qualquer efeito em você se seu valor de Constituição já for 19 ou maior.

Amuleto dos Planos

Item maravilhoso, muito raro (requer sintonização)

Enquanto estiver usando este amuleto, você pode usar uma ação para nomear um local com o qual você seja familiarizado em outro plano de existência. Então, realize um teste de Inteligência CD 15. Se for bem sucedido, você conjura a magia *viagem planar*. Se fracassar, você e cada criatura e objeto a até 4,5 metros de você viajam para um

destino aleatório. Role um d100. Entre 1–60, você viaja para um local aleatório no plano escolhido. Entre 61–100, você viaja para um plano de existência determinado aleatoriamente.

Anel de Ação Livre

Anel, raro (requer sintonização)

Enquanto estiver usando este anel, terreno difícil não custa deslocamento extra para você. Além disso, magia não pode nem reduzir seu deslocamento nem te deixar paralisado ou impedido.

Anel de Andar na Água

Anel, incomum

Enquanto estiver usando este anel, você pode ficar parado ou se mover através de qualquer superfície líquida como se fosse solo firme.

Anel de Armazenar Magia

Anel, raro (requer sintonização)

Este anel armazena magias conjuradas nele, mantendo-as até que o usuário sintonizado use-as. O anel pode armazenar até 5 níveis de magias por vez. Quando é encontrado, ele conterá 1d6 – 1 níveis de magia armazenados, escolhidas pelo Mestre.

Qualquer criatura pode conjurar uma magia de 1° até 5° nível no anel ao toca-lo enquanto a magia é conjurada. A magia não produz efeito, além do de ser armazenada no anel. Se o anel não puder conter a magia, a magia é gasta sem surtir efeito. O nível da magia usado para conjura-la determina quantos espaços são usados.

Enquanto estiver usando este anel, você pode conjurar qualquer magia armazenada nele. A magia usa o nível de magia, CD de magia, bônus de ataque de magia e habilidade de conjuração do conjurador original, mas, no resto, é tratada como se você tivesse conjurado a magia. A magia conjurada através do anel não está mais armazenada nele, liberando os espaços.

Anel de Calor

Anel, incomum (requer sintonização)

Enquanto estiver usando este anel, você tem resistência a dano de frio. Além disso, você e tudo que você estiver vestindo ou carregando não sofre dano de temperaturas abaixo de –46 graus célsius.

Anel de Cativar Animais

Anel, raro

Este anel possui 3 cargas e recupera 1d3 cargas gastas diariamente ao amanhecer. Enquanto estiver usando o anel, você pode usar uma ação para gastar 1 de suas cargas para conjurar uma das seguintes magias:

- *Amizade animal* (CD de resistência 13)
- *Medo* (CD de resistência 13), afetando apenas bestas que tiverem Inteligência 3 ou inferior
- *Falar com animais*

Anel de Comandar Elementais

Anel, lendário (requer sintonização)

Este anel está ligado a um dos quatro Planos Elementais. O Mestre escolhe ou determina aleatoriamente a qual plano ele está ligado.

Enquanto estiver usando este anel, você tem vantagem nas jogadas de ataque contra elementais do plano ao qual ele é ligado e eles tem desvantagem nas jogadas de ataque contra você. Além disso, você tem acesso a propriedades baseadas no plano de ligação.

O anel tem 5 cargas. Ele recupera 1d4 + 1 cargas gastas diariamente ao amanhecer. As magias conjuradas através do anel tem CD de resistência 17.

Anel de Comandar Elementais do Ar. Você pode gastar 2 cargas do anel para conjurar *dominar monstro* em um elemental do ar. Além disso, quando você cair, você desce a 18 metros por rodada e não sofre dano de queda. Você também pode falar e compreender Auran.

Se você ajudar a matar um elemental do ar enquanto estiver sintonizado com o anel, você ganha acesso as seguintes propriedades adicionais:

- Você tem resistência a dano elétrico.
- Você tem um deslocamento de voo igual ao seu deslocamento de caminhada e pode planar.
- Você pode conjurar as seguintes magias através do anel, gastando a quantidade necessária de cargas: *corrente de relâmpagos* (3 cargas), *lufada de vento* (2 cargas) ou *muralha de vento* (1 carga).

Anel de Comandar Elementais da Terra. Você pode gastar 2 cargas do anel para conjurar *dominar monstro* em um elemental da terra. Além disso, você pode se mover em terreno difícil composto de escombros, pedras ou terra como se fosse terreno normal. Você também pode falar e compreender Terran.

Se você ajudar a matar um elemental da terra enquanto estiver sintonizado com o anel, você ganha acesso as seguintes propriedades adicionais:

- Você tem resistência a dano de ácido.
- Você pode se mover através de terra sólida ou rocha como se fosse área de terreno difícil. Se você terminar seu turno ai, você é cuspido fora para o espaço desocupado mais próximo que você ocupou antes.

Você pode conjurar as seguintes magias através do anel, gastando a quantidade necessária de cargas: *moldar rochas* (2 cargas), *muralha de pedra* (3 carga) ou *pele de pedra* (3 cargas).

Anel de Comandar Elementais do Fogo. Você pode gastar 2 cargas do anel para conjurar *dominar monstro* em um elemental do fogo. Além disso, você tem resistência a dano de fogo. Você também pode falar e compreender Ignan.

Se você ajudar a matar um elemental do fogo enquanto estiver sintonizado com o anel, você ganha acesso as seguintes propriedades adicionais:

- Você é imune a dano de fogo.
- Você pode conjurar as seguintes magias através do anel, gastando a quantidade necessária de cargas: *bola de fogo* (2 carga), *mãos flamejantes* (1 cargas) ou *muralha de fogo* (3 cargas).

Anel de Comandar Elementais da Água. Você pode gastar 2 cargas do anel para conjurar *dominar monstro* em um elemental do água. Além disso, você pode ficar parado ou andar através de superfícies líquidas como se fosse solo firme. Você também pode falar e compreender Aquan.

Se você ajudar a matar um elemental da água enquanto estiver sintonizado com o anel, você ganha acesso as seguintes propriedades adicionais:

- Você pode respirar embaixo d'água e tem deslocamento de natação igual ao seu deslocamento de caminhada.

Você pode conjurar as seguintes magias através do anel, gastando a quantidade necessária de cargas: *criar ou destruir água* (1 cargas), *controlar a água* (3 cargas), *muralha de gelo* (3 carga) ou *tempestade de gelo* (2 cargas).

Anel de Escudo Mental

Anel, incomum (requer sintonização)

Enquanto estiver usando este anel, você é imune a magias que permitam que outras criaturas leiam seus pensamentos, determinem se você está mentindo, saibam sua tendência ou conheçam seu tipo de criatura. Criaturas só pode se comunicar telepaticamente com você se você permitir.

Você pode usar uma ação para fazer com que o anel fique invisível até você usar outra ação para torna-lo visível, até remove-lo ou quando você morrer.

Se você morrer enquanto usa o anel, sua alma entra nele, a não ser que já exista uma alma nele. Você pode permanecer no anel ou partir para o pós vida. Enquanto sua alma permanecer no anel, você pode se comunicar telepaticamente com qualquer criatura que estiver usando ele. Um usuário não pode impedir esta comunicação telepática.

Anel de Estrelas Cadentes

Anel, muito raro (requer sintonização ao ar livre durante a noite)

Enquanto estiver usando este anel sob penumbra ou escuridão, você pode conjurar *globos de luz* ou *luz* através dele, à vontade. Conjurar qualquer dessas magias através do anel requer uma ação.

O anel tem 6 cargas para as propriedades a seguir. O anel recupera 1d6 cargas gastas diariamente ao amanhecer.

Fogo das Fadas. Você pode gastar 1 carga com uma ação para conjurar *fogo das fadas* através do anel.

Bola de Eletricidade. Você pode gastar 2 cargas com uma ação para criar de uma a quatro esferas de 1 metro de diâmetro de eletricidade. Quanto mais esferas você criar, menos poderosas cada uma delas será individualmente.

Cada esfera aparece em um espaço desocupado que você possa ver, a até 36 metros de você. As esferas duram enquanto você se concentrar (como se estivesse se concentrando em uma magia), até 1 minuto. Cada esfera emite penumbra num raio de 9 metros.

Com uma ação bônus, você pode movimentar cada esfera até 9 metros, mas não além de 36 metros de você. Quando uma criatura, diferente de você, se aproxima a 1,5 metro de uma esfera, a esfera descarrega eletricidade

na criatura e desaparece. A criatura deve realizar um teste de resistência de Destreza CD 15. Se falhar na resistência, a criatura sofre dano elétrico baseado na quantidade de esferas criadas.

Esferas	Dano Elétrico
4	2d4
3	2d6
2	5d4
1	4d12

Estrelas Cadentes. Você pode gastar de 1 a 3 cargas com uma ação. Para cada carga gasta, você arremessa um fagulha brilhante de luz através do anel em um ponto que você possa ver, a até 18 metros de você. Cada criatura num cubo de 4,5 metros originado no ponto é banhada por faíscas e deve realizar um teste de resistência de Destreza CD 15, sofrendo 5d4 de dano de fogo se falhar na resistência, ou metade desse dano se obtiver sucesso.

Anel de Evasão

Anel, raro (requer sintonização)

Este anel tem 3 cargas e recupera 1d3 cargas gastas diariamente ao amanhecer. Quando fracassa num teste de resistência de Destreza enquanto estiver usando ele, você pode usar sua reação para gastar 1 das cargas dele para obter sucesso no teste de resistência, ao invés.

Anel de Invisibilidade

Anel, lendário (requer sintonização)

Enquanto estiver usando este anel, você pode ficar invisível com uma ação. Tudo que você estiver vestindo ou carregando fica invisível com você. Você permanece invisível até o anel ser removido, até você atacar ou conjurar uma magia ou até você usar uma ação para ficar visível novamente.

Anel de Invocação de Djinni

Anel, lendário (requer sintonização)

Enquanto estiver usando este anel, você pode falar a palavra de comando dele, com uma ação, para invocar um djinni em particular do Plano Elemental do Ar. O djinni aparece em um espaço desocupado, à sua escolha, a até 18 metros de você. Ele permanece enquanto você se concentrar (como se estivesse se concentrando em uma magia), até o máximo de 1 hora, ou até cair a 0 pontos de vida. Ele então, retorna para o seu plano natal.

Quando for invocado, o djinni será amigável a você e aos seus companheiros. Ele obedece qualquer comando que você der, independentemente do idioma que você usar. Se você falhar em comanda-lo, o djinni se defenderá contra atacantes, mas não fará nenhuma ação.

Após o djinni partir, ele não poderá ser invocado novamente por 24 horas, e o anel se torna não-mágico se o djinni morrer.

Anel de Natação

Anel, incomum

Você tem deslocamento de natação de 12 metros enquanto estiver usando este anel.

Anel de Proteção

Anel, raro (requer sintonização)

Você recebe +1 de bônus na CA e nos teses de resistência enquanto estiver usando este anel.

Anel de Queda Suave

Anel, raro (requer sintonização)

Quando você cai enquanto está usando este anel, você desce a 18 metros por rodada e não sofre dano de queda.

Anel de Refletir Magias

Anel, lendário (requer sintonização)

Enquanto estiver usando este anel, você tem vantagem em testes de resistência contra qualquer magia que tenha apenas você como alvo (não em uma área de efeito). Além disso, se você rolar um 20 em um teste de resistência e a magia for de 7° nível o inferior, a magia não produz efeito em você e, ao invés disso, tem o conjurador como alvo, usando o espaço de magia, CD de resistência da magia, bônus de ataque e habilidade de conjuração do conjurador.

Anel de Regeneração
Anel, muito raro (requer sintonização)

Enquanto estiver usando este anel, você recupera 1d6 pontos de vida a cada 10 minutos, considerando que você esteja com pelo menos 1 ponto de vida. Se você perder uma parte do corpo, o anel faz com que a parte perdida cresça novamente e volte a ser totalmente funcional após 1d6 + 1 dias, caso você esteja com pelo menos 1 ponto de vida durante todo esse período.

Anel de Resistência
Anel, raro (requer sintonização)

Você tem resistência a um tipo de dano enquanto usar este anel. A gema no anel indica o tipo, a qual o Mestre escolhe ou determina aleatoriamente.

d10	Tipo de Dano	Gema
1	Ácido	Pérola
2	Frio	Turmalina
3	Fogo	Granada
4	Energia	Safira
5	Elétrico	Citrina
6	Necrótico	Jato
7	Veneno	Ametista
8	Psíquico	Jade
9	Radiante	Topázio
10	Trovejante	Espinela

Anel de Saltar
Anel, incomum (requer sintonização)

Enquanto estiver usando este anel, você pode conjurar a magia *salto* através dele, com uma ação bônus, à vontade, mas só pode afetar a si mesmo.

Anel de Telecinésia
Anel, muito raro (requer sintonização)

Enquanto estiver usando este anel, você pode conjurar a magia *telecinésia*, à vontade, mas só pode ter objetos que não estão sendo vestidos ou carregados como alvo.

Anel de Visão de Raio-X
Anel, raro (requer sintonização)

Enquanto estiver usando este anel, você pode usar uma ação para falar a palavra de comando. Quando o fizer, você pode ver através de matéria solida por 1 minuto. Esta visão tem um raio de 9 metros. Para você, objetos sólidos dentro desse raio parecem transparentes e não impedem que a luz passe através deles. A visão pode penetrar 30 centímetros de pedra, 2,5 centímetros de metal comum ou até 90 centímetros de madeira ou terra. Substancias mais densas bloqueiam a visão, como uma fina camada de chumbo.

Sempre que você usar o anel novamente antes de terminar um descanso longo, você deve ser bem sucedido num teste de resistência de Constituição CD 15, ou ganhará um nível de exaustão.

Anel do Aríete
Anel, raro (requer sintonização)

Este anel tem 3 cargas e recupera 1d3 cargas gastar diariamente ao amanhecer. Enquanto estiver usando este anel, você pode usar uma ação para gastar de 1 a 3 cargas dele para atacar uma criatura que você possa ver, a até 18 metros de você. O anel cria uma cabeça de carneiro espectral e realiza uma jogada de ataque com +7 de bônus. Se atingir, para cada carga que você gastou, o alvo sofre 2d10 de dano de energia e é empurrado 1,5 metro para trás.

Alternativamente, você pode gastar de 1 a 3 cargas do anel, com uma ação, para tentar quebrar um objeto que você possa ver, a até 18 metros de você, que não esteja sendo vestido ou carregado. O anel realiza um teste de Força com +5 de bônus para cada carga que você gastar.

Anel dos Três Desejos
Anel, lendário

Enquanto estiver usando este anel, você pode usar uma ação para gastar 1 de suas 3 cargas para conjurar a magia *desejo* através dele. O anel torna-se não-mágico quando você usar a última carga.

Arco do Juramento
Arma (arco longo), muito raro (requer sintonização)

Quando você coloca uma flecha neste arco, ele sussurra em Élfico, "Morte rápida aos meus inimigos". Quando você usa esta arma para realizar um ataque à distância,

você pode, como uma frase de comando, dizer, “Morte rápida àquele que me injustiçou”. O alvo do seu ataque torna-se seu inimigo jurado até que ele morra ou até sete dias se passarem, ao amanhecer. Você pode ter apenas um inimigo jurado dessa forma por vez. Quando seu inimigo jurado morrer, você pode escolher um novo após o próximo amanhecer.

Quando você fizer uma jogada de ataque à distância com esta arma contra seu inimigo jurado, você terá vantagem nessa jogada. Além disso, seu alvo não recebe qualquer benefício de cobertura, abaixo de cobertura total e você não sofre desvantagem devido a distância longa. Se o ataque atingir, seu inimigo jurado sofre 3d6 de dano perfurante extra.

Enquanto seu inimigo jurado viver, você terá desvantagem nas jogadas de ataque com todas as outras armas.

Arma +1, +2 ou +3

Arma (qualquer), incomum (+1), rara (+2) ou muito rara (+3)

Você tem um bônus nas jogadas de ataque e dano feitas com esta arma mágica. O bônus é determinado pela raridade da arma.

Arma de Alerta

Arma (qualquer), incomum (requer sintonização)

Esta arma mágica alerta você do perigo. Enquanto a arma estiver em sua posse, você tem vantagem nas jogadas de iniciativa. Além disso, você e qualquer companheiro seu a até 9 metros de você, não pode ser surpreendido, exceto quando estiver incapacitado por alguma coisa diferente de sono não-mágico. A arma magicamente acorda você e seus companheiros no alcance se qualquer um de vocês estiver dormindo naturalmente quando um combate começa.

Arma Viciosa

Arma (qualquer), rara

Quando você rolar um 20 em uma jogada de ataque com esta arma mágica, o alvo sofre 7 de dano extra do tipo da arma.

Armadura +1, +2 ou +3

Armadura (leve, média ou pesada), rara (+1), muito rara (+2) ou lendária (+3)

Você tem um bônus na CA enquanto estiver vestindo esta armadura. O bônus é determinado por sua raridade.

Armadura Anã

Armadura (placas), muito rara

Enquanto estiver vestindo esta armadura, você recebe +2 de bônus na CA. Além disso, se um efeito mover você contra sua vontade pelo solo, você pode usar sua reação para reduzir a distância que você é movido em 3 metros.

Armadura de Adamante

Armadura (média ou pesada), incomum

Esta armadura é reforçada com adamante, uma das substâncias mais duras que existe. Enquanto você estiver vestindo ela, qualquer acerto crítico contra você se torna um ataque normal.

Armadura Demoníaca

Arma Defensora

Algemas Dimensionais

Armadura de Resistência

Armadura (leve, média ou pesada), rara (requer sintonização)

Você tem resistência a um tipo de dano enquanto estiver vestindo esta armadura. O Mestre escolhe o tipo ou o determina aleatoriamente das opções abaixo.

d10	Tipo de Dano	d10	Tipo de Dano
1	Ácido	6	Necrótico
2	Frio	7	Veneno
3	Fogo	8	Psíquico
4	Energia	9	Radiante
5	Elétrico	10	Trovejante

Armadura de Vulnerabilidade

Armadura (placas), rara (requer sintonização)

Enquanto estiver vestindo esta armadura, você tem resistência a um dos seguintes tipos de dano: concussão, perfurante ou cortante. O Mestre escolhe o tipo de dano ou o determina aleatoriamente.

Maldição. Essa armadura é amaldiçoada, um fato que é revelado apenas quando a magia *identificação* é conjurada na armadura ou quando você se sintoniza com ela. Se sintonizar com a armadura amaldiçoa você até que você seja alvo da magia *remover maldição* ou uma mágica similar, já que remover a armadura falha em terminar a maldição. Enquanto estiver amaldiçoado, você tem vulnerabilidade à dois dos três tipos de dano associados com a armadura (não ao tipo que ela confere resistência).

Armadura Demoníaca

Armadura (placas), muito rara (requer sintonização)

Enquanto estiver vestindo esta armadura, você recebe +1 de bônus na CA e você pode compreender e falar Abissal. Além disso, as manoplas com garras da armadura tornam ataques desarmados com suas mãos em armas mágicas que causam dano cortante, com +1 de bônus nas jogadas de ataque e dano, e tem 1d8 como dado de dano.

Maldição. Uma vez que você vista essa armadura amaldiçoada, você não poderá remove-la a não ser que seja alvo da magia *remover maldição* ou mágica similar. Enquanto estiver vestindo a armadura, você tem desvantagem nas jogadas de ataque contra demônios e nos testes de resistência contra as magias e habilidades especiais deles.

Armadura do Marinheiro

Armadura (leve, média ou pesada), incomum

Enquanto estiver vestindo esta armadura, você tem deslocamento de natação igual ao seu deslocamento de caminhada. Além disso, sempre que você começar seu turno embaixo d’água com 0 pontos de vida, a armadura faz com que você emerja 9 metros para a superfície. A armadura é decorada com temas de peixes e corais.

Arremessador Anão

Arma (martelo de guerra), muito rara (requer sintonização)

Você recebe +3 de bônus nas jogadas de ataque e dano feitas com esta arma mágica. Ela possui a propriedade arremesso com uma distância normal de 6 metros e

Armadura de Invulnerabilidade

Armadura (leve, média ou pesada), rara (requer sintonização)

Você tem resistência a dano não-mágica enquanto estiver vestindo esta armadura. Além disso, você pode usar uma ação para tornar-se imune a dano não-mágico por 10 minuto ou até que você não esteja mais vestindo a armadura. Uma vez que a ação especial seja usada, ela não poderá ser usada novamente até o próximo amanhecer.

Armadura de Mitral

Armadura (média ou pesada), incomum

O mitral é um metal leve e flexível. Um camisão ou peitoral de mitral pode ser usado sob roupas normais. Se a armadura normalmente imporia desvantagem em testes de Destreza (Furtividade) ou tem um requerimento de Força, a versão de mitral dessa armadura não terá.

Armadura de Placas da Forma Etérea

Armadura (placas), lendária (requer sintonização)

Enquanto você estiver vestindo esta armadura, você pode falar a palavra de comando dela, com uma ação, para ganhar os efeitos da magia *forma etérea*, que dura por 10 minutos ou até você remover a armadura ou usar uma ação para falar a palavra de comando novamente. Esta propriedade da armadura não pode ser usada novamente até o próximo amanhecer.

distância longa de 18 metros. Quando você atinge com um ataque à distância usando essa arma, ela causa 1d8 de dano extra ou, se o alvo for um gigante, 2d8 de dano. Imediatamente após o ataque, a arma volta para sua mão.

Asas Voadoras

Item maravilhoso, raro (requer sintonização)

Enquanto vestir esta capa, você pode usar uma ação para falar a palavra de comando dela. Isso torna a capa em um par de asas de morcego ou de pássaro nas suas costas por 1 hora, ou até você repetir a palavra de comando com uma ação. As asas concedem deslocamento de voo de 18 metros. Quando elas desaparecerem, você não poderá usa-las novamente por 1d12 horas.

Azagaia de Relâmpago

Arma (azagaia), incomum

Esta azagaia é uma arma mágica. Quando você a arremessa e fala sua palavra de comando, ela se transforma em u relâmpago, formando uma linha de 1,5 metro de espessura que se expande a até 36 metros de você. Cada criatura na linha, excluindo você e o alvo, deve realizar um teste de resistência de Destreza CD 13, sofrendo 4d6 de dano elétrico se fracassar na resistência, e metade desse dano se obtiver sucesso. O relâmpago volta a se transformar em uma azagaia quando alcança o alvo. Se atingir, o alvo sofre 4d6 de dano elétrico adicionais da azagaia.

A propriedade da azagaia não pode ser usada novamente até o próximo amanhecer. Nesse meio período, a azagaia ainda pode ser usada como uma arma mágica.

Bacia de Comandar Elementais da Água

Item maravilhoso, raro

Enquanto esta bacia estiver cheia de água, você pode usar uma ação para falar a palavra de comando da bacia e invocar um elemental da água, como se você tivesse conjurado a magia *conjurar elemental*. A bacia não pode ser usada dessa forma novamente até o próximo amanhecer.

A bacia tem aproximadamente 30 centímetros de diâmetro e metade disso de profundidade. Ela pesa 1,5 quilo e comporta aproximadamente 11 litros.

Baralho das Ilusões

Item maravilhoso, incomum

Esta caixa contém um conjunto cartas de pergaminho. Um baralho completo tem 34 cartas. Um baralho encontrado em um tesouro geralmente tem 1d20 – 1 cartas faltando.

A magia deste baralho funciona apenas se cartas forem puxadas aleatoriamente (você pode usar um baralho de cartas alterado para simular esse baralho). Você pode usar uma ação para puxar uma carta aleatória do baralho e joga-la no chão num local a até 9 metros de você.

Uma ilusão de uma ou mais criaturas se forma em cima da carta jogada e permanece até se dissipar. Uma criatura ilusória parece real, de tamanho apropriado, e age como se fosse uma criatura real (como apresentado no *Manual dos Monstros*), exceto por ela não poder causar qualquer mazela. Enquanto você estiver a até 36 metros da criatura ilusória e puder vê-la, você pode usar uma ação para move-la magicamente para qualquer lugar a até 9 metros da carta. Qualquer interação física com a criatura ilusória a revela como sendo uma ilusão, já que objetos passam através dela. Alguém que use uma ação para inspecionar visualmente a criatura, identificará ela como sendo ilusória com um teste de Inteligência (Investigação) CD 15. A criatura então, parecerá translucida.

A ilusão dura até a carta ser movida ou a ilusão ser dissipada. Quando a ilusão terminar, a imagem na carta desaparece e esta carta não poderá ser usada novamente.

Baralho das Surpresas

Item maravilhoso, lendário

Geralmente encontrado em uma caixa ou bolsa, este baralho contém uma quantidade de cartas feitas de marfim ou velino. A maioria (75 por cento) desses baralhos tem apenas treze cartas, mas o resto tem vinte e duas.

Baralho das Ilusões

Carta Jogada	Ilusão
Ás de copas	Dragão vermelho
Rei de copas	Cavaleiro e quatro guardas
Rainha de copas	Súcubo ou íncubo
Valete de copas	Druida
Dez de copas	Gigante das nuvens
Nove de copas	Ettin
Oito de copas	Bugbear
Dois de copas	Goblin
Ás de ouros	Observador
Rei de ouros	Arquimago e arcano
Rainha de ouros	Bruxa da noite
Valete de ouros	Assassino
Dez de ouros	Gigante do fogo
Nove de ouros	Ogro mago
Oito de ouros	Gnoll
Dois de ouros	Kobold
Ás de espadas	Lich
Rei de espadas	Sacerdote e dois acólitos
Rainha de espadas	Medusa
Valete de espadas	Veterano
Dez de espadas	Gigante do gelo
Nove de espadas	Troll
Oito de espadas	Hobgoblin
Dois de espadas	Goblin
Ás de paus	Golem de ferro
Rei de paus	Capitão dos bandidos e três bandidos
Rainha de paus	Erínia
Valete de paus	Furioso
Dez de paus	Gigante da colina
Nove de paus	Ogro
Oito de paus	Orc
Dois de paus	Kobold
Coringas (2)	Você (o dono do baralho)

Antes de você puxar uma carta, você deve declarar quantas cartas você deseja puxar e então puxa-las aleatoriamente (você pode usar um baralho de cartas alterado para simular esse baralho). Quaisquer cartas puxadas além desse número não terão nenhum efeito. Do contrário, assim que você puxar uma carta do baralho, sua mágica surte efeito. Você deve puxar cada carta a não mais de 1 hora da carta anterior. Se você falhar em puxar a quantidade escolhida, as cartas restantes voam do baralho sozinhas e surtem efeito todas de uma vez.

Uma vez puxada, uma carta desaparece da existência. A não ser que a carta seja o Tolo ou Bufão, a carta reaparecerá no baralho, tornando possível puxar a mesma carda duas vezes.

As parcas. O tecido da realidade se desemaranha e se tece novamente, permitindo que você evite ou apague um evento como se ele nunca tivesse acontecido. Você pode usar a mágica desta carta no momento em que você a puxa ou em qualquer outro momento, antes de você morrer.

Balança. Sua mente sofre uma alteração dolorosa, fazendo sua tendência mudar. Leal se torna caótico, bom se torna mau e vice versa. Se você for neutro ou imparcial, esta carta não produz efeito sobre você.

Baralho das Surpresas

Carta Jogada	Carta
Ás de ouros	Vizir*
Rei de ouros	Sol
Rainha de ouros	Lua
Valete de ouros	Estrela
Dois de ouros	Cometa*
Ás de copas	As parcas*
Rei de copas	Trono
Rainha de copas	Chave
Valete de copas	Cavaleiro
Dois de copas	Gema*
Ás de paus	Garras*
Rei de paus	O Vácuo
Rainha de paus	Chamas
Valete de paus	Crânio
Dois de paus	Idiota*
Ás de espadas	Masmorra*
Rei de espadas	Ruína
Rainha de espadas	Euríale
Valete de espadas	Ladino
Dois de espadas	Balança*
Coringa (vermelho)	Tolo*
Coringa (preto)	Bufão

*Encontrada apenas em um baralho com vinte e duas cartas

Bufão. Você ganha 10.000 XP, ou você pode puxar duas cartas adicionais além das cartas declaradas.

Cavaleiro. Você adquire os serviços de um guerreiro de 4° nível que aparece em um espaço de sua escolha, a até 9 metros de você. O guerreiro tem a mesma raça que você e serve você lealmente até a morte, acreditando que o destino levou ele até você. Você controla esse personagem.

Chamas. Um poderoso diabo torna-se seu inimigo. O diabo busca arruinar e importunar sua vida, saboreando seu sofrimento antes de tentar matar você. Esta inimizade perdura até que ou você ou o diabo morra.

Chave. Uma arma mágica rara ou mais rara com a qual você seja proficiente aparece em suas mãos. O Mestre escolhe a arma.

Cometa. Se você derrotar o próximo monstro ou grupo de monstros hostis que você encontrar, sozinho, você ganha pontos de experiência suficientes para ganhar um nível. Do contrário, esta carta não produz efeito.

Crânio. Você invoca o avatar da morte – um esqueleto humanoide fantasmagórico vestido por uma mortalha negra e carregando uma foice espectral. Ele aparece em um espaço à escolha do Mestre a até 3 metros de você e te

Uma Questão de Inimizade

Duas das cartas do baralho das surpresas podem atrair a um personagem a inimizade de outro ser. Com a carta das Chamas, a inimizade é evidente. O personagem deveria experimentar os esforços malévolos do diabo em diversas ocasiões. Buscar o corruptor não deveria ser uma tarefa simples e o aventureiro deveria se deparar com os aliados e seguidores do diabo algumas vezes antes de poder confronta-lo realmente.

No caso da carta do Ladino, a inimizade é secreta e deveria vir de alguém que devia ser um amigo ou aliado. Como Mestre, você deveria aguardar por um momento dramaticamente apropriado para revelar esta inimizade, deixando o aventureiro adivinhar quem poderia se tornar um traidor.

SUN

DONJON

JESTER

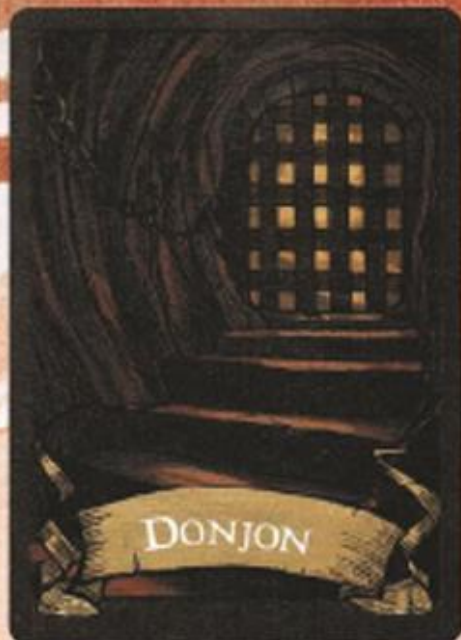
BALANCE

EURYALE

RUIN

SKULL

KNIGHT

KEY

Avatar da Morte

Morto-vivo médio, neutro e mau

Classe de Armadura 20
Pontos de Vida metade do máximo de pontos de vida do seu invocador
Deslocamento 18 m, voo 18 m (planar)

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	16 (+3)	16 (+3)	16 (+3)	16 (+3)	16 (+3)

Imunidade a Dano necrótico, veneno
Imunidade a Condição amedrontado, enfeitiçado, envenenado, inconsciente, paralisado, petrificado
Sentidos visão no escuro 18 m, visão verdadeira 18 m, Percepção passiva 13
Idiomas todos os idiomas conhecidos pelo seu invocador
Nível de Desafio – (0 XP)

Movimento Incorpóreo. O avatar pode se mover através de outras criaturas e objetos como se eles fossem terreno difícil. Ele sofre 5 (1d10) de dano de energia se terminar seu turno dentro de um objeto.

Imunidade à Expulsão. O avatar é imune à características que possam expulsar mortos-vivos.

Ações

Foice Ceifadora. O avatar passa sua foice espectral através de uma criatura a até 1,5 metro dele, causando 7 (1d8 + 3) de dano cortante mais 4 (1d8) de dano necrótico.

ataca, avisando a todos os outros que você deve vencer essa batalha sozinho. O avatar luta até você morrer ou até ele chegar a 0 pontos de vida, quando ele desaparecerá. Se qualquer um tentar ajudar você, o ajudante invocará seu próprio avatar da morte. Uma criatura morta por um avatar da morte não pode voltar a vida.

Estrela. Aumente um dos seus valores de habilidade em 2. O valor pode exceder 20, mas não pode passar de 24.

Euríale. A visão similar à medusa desta carta amaldiçoa você. Você sofre –2 de penalidade nos testes de resistência enquanto estiver amaldiçoado dessa forma. Apenas um deus ou a mágica da carta As Parcas pode terminar essa maldição.***Garras***. Cada item mágico que você esteja vestindo ou carregando é desintegrado. Artefatos em sua posse não são destruídos, mas desaparecem.

Gema. Vinte e cinto peças de joalheria valendo 2.000 po cada ou quinze gemas valendo 1.000 po cada aparecem aos seus pés.

Idiota. Permanentemente reduza sua Inteligência em 1d4 +1 (até o valor mínimo de 1). Você pode puxar uma carta adicional além de suas cartas declaradas.

Lua. Você é agraciado com a habilidade de conjurar a magia *desejo* 1d3 vezes.

Ladino. Um personagem do mestre, à escolha do Mestre, torna-se hostil a você. A identidade do seu novo inimigo não é conhecida até que o PdM ou alguém mais a revele. Nada além da magia *desejo* ou de intervenção divina pode terminar a hostilidade do PdM contra você.

Masmorra. Você desaparece e fica aprisionado em um estado de animação suspensa em uma esfera extradimensional. Tudo que você estava vestindo ou carregando fica para trás no espaço que você ocupava quando desapareceu. Você permanece aprisionado até que você seja encontrado e removido da esfera. Você não pode ser localizado por qualquer magia de adivinhação, mas a magia *desejo* pode revelar a localização da sua prisão. Você não puxa mais cartas.

Ruína. Todas as riquezas que você carrega ou possui, diferente de itens mágicos, são perdidas. Propriedades portáteis desaparecem. Negócios, imóveis e terras que você possuía são perdidas de uma forma que altera a própria realidade. Qualquer documentação que prove que você deveria ser dono de qualquer coisa é perdida por esta carta também desaparece.

Sol. Você ganha 50.000 XP e um item maravilhoso (o qual o Mestre determina aleatoriamente) aparece em suas mãos.

Tolo. Você perde 10.000 XP, descarte esta carta e puxa outra carta do baralho, contando ambas as puxadas como um das suas cartas declaradas. Se essa perda de XP faria você perder um nível, você perde uma quantidade que deixaria você com XP suficiente para manter o nível.

Trono. Você ganha proficiência na perícia Persuasão e dobra o bônus de proficiência em testes feitos com esta perícia. Além disso, você ganha direito de posse de um pequeno forte em algum lugar do mundo. Porém, o forte está atualmente em posse de monstros, o qual você deve limpar antes de poder clamar como seu.

O Vácuo. Esta carta negra trás o desastre. Sua alma é sugada de seu corpo e levada a um objeto em um lugar à escolha do Mestre. Um ou mais seres poderosos guardam o local. Enquanto sua alma estiver aprisionada dessa forma, seu corpo está incapacitado. A magia *desejo* não pode restaurar sua alma, mas revela o local do objeto que contém ela. Você não puxa mais cartas.

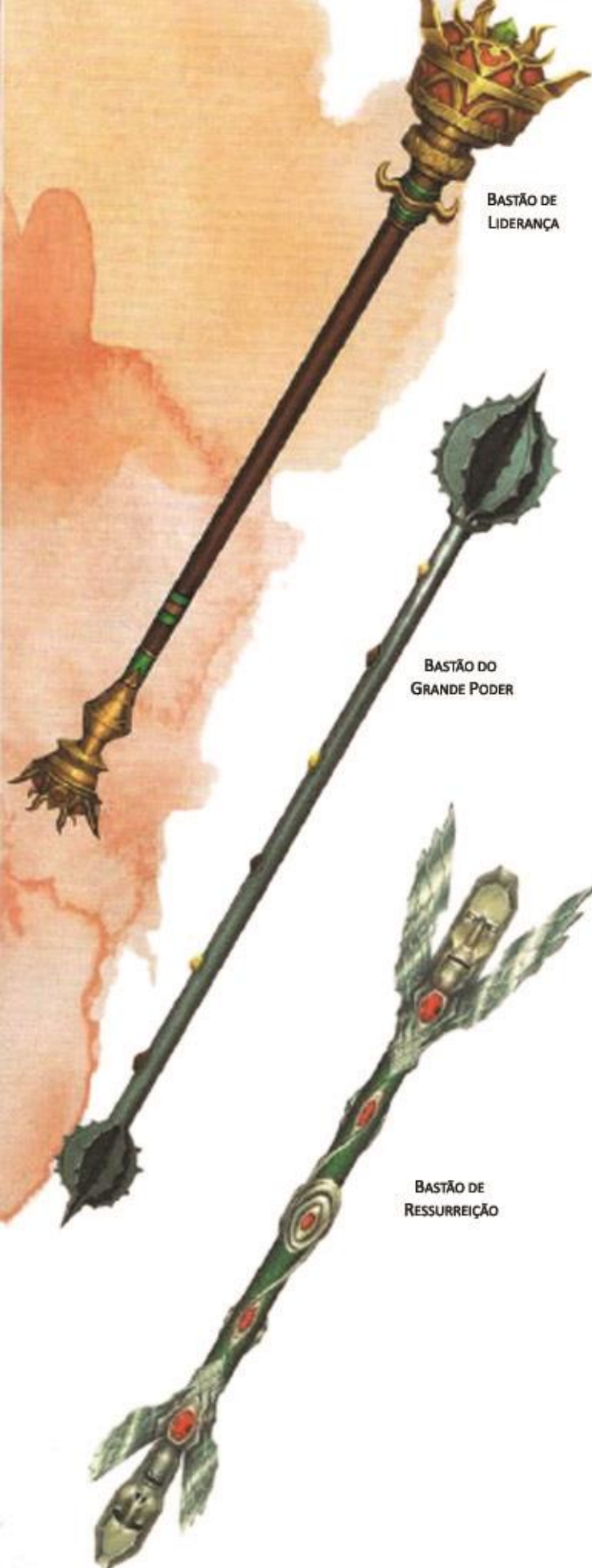
Vizir. A qualquer momento que você escolha dentro de um ano da puxada desta carta, você pode fazer uma pergunta em meditação e mentalmente receber uma resposta verdadeira a essa pergunta. Além da informação, a resposta ajuda você a resolver um problema intrigante ou outro dilema. Em outras palavras, o conhecimento vem com a forma de como aplica-lo.

Barco Dobrável

Item maravilhoso, raro

Este objeto parece uma caixa de madeira medindo 30 centímetros de comprimento, 15 centímetros de largura e 15 centímetros de profundidade. Ela pesa 2 quilos e flutua. Ela pode ser aberta para armazenar itens dentro. Esse item também tem três palavras de comando, cada uma requer que você use uma ação para fala-la.

Uma palavra de comando faz com que a caixa se desdobre em um bote de 3 metros de comprimento, 1,2 metro de largura e 0,6 metro de profundidade. O bote tem um par de remos, uma âncora, um mastro e uma vela. O barco pode conter até quatro criaturas Médias confortavelmente.

A segunda palavra de comando faz com que a caixa se desdobre em um barco de 7 metros de comprimento, 2,5 metros de largura e 2 metros de profundidade. O barco tem um deck, assentos de remo, cinto pares de remos, um remo direcional, uma âncora, uma cabine e um mastro com uma vela quadrada. O barco pode conter até quinze criaturas Médias confortavelmente.

Quando a caixa se transforma em uma embarcação, ela adquire o peso de uma embarcação de tamanho correspondente e tudo que estava dentro da caixa permanece dentro do barco.

A terceira palavra de comando faz com que o *barco dobrável* se dobre novamente em uma caixa, considerando que não haja criaturas a bordo. Quaisquer objetos na embarcação que não caiba dentro da caixa permanecerá fora da caixa quando ela se dobrar. Quaisquer objetos na embarcação que possa caber dentro da caixa, ficará nela.

Bastão de Absorção

Bastão, muito raro (requer sintonização)

Enquanto estiver empunhando este bastão, você pode usar sua reação para absorver uma magia que tenha você como único alvo e não tenha uma área de efeito. O efeito da magia absorvida é cancelado e a energia da magia – não a magia propriamente dita – é armazenada no bastão. A energia tem o mesmo nível da magia quando ela foi conjurada. O bastão pode absorver e armazenar até 50 níveis d energia no decorrer de sua existência. Uma vez que o bastão tenha absorvido 50 níveis de energia, ele não poderá mais absorver. Se você for alvo de uma magia que o bastão não possa armazenar, o bastão não surtirá efeito na magia.

Quando se sintoniza ao bastão, você sabe quantos níveis de energia o bastão absorveu ao longo de sua existência e quantos níveis de energia mágica ele tem armazenado atualmente.

Se você for um conjurador empunhando o bastão, você pode converter a energia armazenada em espaços de magia para conjurar magias que você tenha preparado ou conheça. Você pode criar espaços de magia apenas de um nível igual ou menor que os seus próprios espaços de magia, até o máximo de 5° nível. Você usa os níveis armazenados no lugar dos seus espaços, mas, no mais, conjura a magia como normal. Por exemplo, você pode usar 3 níveis armazenados no bastão como um espaço de magia de 3° nível.

Um bastão encontrado recentemente tem 1d10 espaços de magia já armazenados nele. Um bastão que não puder mais absorver energia mágica e não tiver mais energia remanescente, se torna um item não-mágico.

Bastão de Obediência

Bastão, raro (requer sintonização)

Você pode usar um ação para mostrar o bastão e comandar a obediência de cada criatura, à sua escolha, que você puder ver a até 36 metros de você. Cada alvo deve ser bem sucedido num teste de resistência de Sabedoria CD 15 ou ficará enfeitiçado por você por 8 horas. Enquanto estiver enfeitiçado dessa forma, a criatura reconhece você como seu líder absoluto. Se for ferido por você ou por um dos seus companheiros, ou comandado a fazer algo contrário a sua natureza, um alvo deixa de estar enfeitiçado dessa forma. O bastão não pode ser usado novamente até o próximo amanhecer.

Bastão de Prontidão

Bastão, muito raro (requer sintonização)

Este bastão possui uma cabeça flangeada e as seguintes propriedades.

Prontidão. Enquanto empunhar o bastão, você tem vantagem em testes de Sabedoria (Percepção) e nas jogadas de iniciativa.

Magias. Enquanto empunhar o bastão, você pode usar uma ação para conjurar uma das seguintes magias através dele: *detectar o mal e bem, detectar magia, detectar veneno e doença* ou *ver o invisível*.

Aura Protetora. Com uma ação, você pode enfiar o cabo do bastão no solo, quando a cabeça do bastão emitirá luz plena num raio de 18 metros e penumbra por mais 18 metros adicionais. Enquanto estiver na luz plena, você e qualquer criatura que seja amigável a você ganham +1 de bônus na CA e nos testes de resistência e podem sentir a localização de criaturas invisíveis hostis que também estejam na luz plena.

A cabeça do bastão para de brilhar e o efeito terminar após 10 minutos, ou quando uma criatura usar uma ação para arrancar o bastão do solo. Esta propriedade não pode ser usada novamente até o próximo amanhecer.

Bastão de Ressurreição

Bastão, lendário (requer sintonização com um clérigo, druida ou paladino)

Este bastão tem 5 cargas. Enquanto estiver empunhando-o, você pode usar uma ação para conjurar uma das seguintes magias através dele: *cura completa* (gastando 1 carga) ou *ressurreição* (gastando 5 cargas).

O bastão recupera 1 carga gasta diariamente ao amanhecer. Se o bastão for reduzido a 0 cargas, role um d20. Em um 1, o bastão desaparece em uma explosão radiante.

Bastão de Segurança

Bastão, muito raro

Enquanto estiver empunhando este bastão, você pode usar um ação para ativa-lo. O bastão então, instantaneamente transporta você e até 199 outras criaturas voluntárias que você possa ver, para um paraíso existente em um espaço extraplanar. Você escolhe a forma que o paraíso tem. Ele pode ser um jardim tranquilo, uma clareira adorável, uma taverna animada, um palácio imenso, uma ilha tropical, um carnaval fantástico ou qualquer outra coisa que você imagine. Independentemente de sua natureza, o paraíso contem água e comida suficiente para sustentar seus visitantes. Todo resto das coisas com que se pode interagir enquanto estiver dentro do espaço extraplanar só existe dentro dele. Por exemplo, uma flor retirada de um jardim no paraíso desaparece se for levada para fora do espaço extraplanar.

Para cada hora gasta no paraíso, um visitante recupera pontos de vida como se tivesse gasto 1 Dado de Vida. As criaturas também não envelhecem enquanto estiverem no paraíso, apesar do tempo se passar normalmente. Os visitantes podem permanecer no paraíso por até 200 dias, divididos pela quantidade de criaturas presentes (arredondado para baixo).

Quando o tempo acabar ou você usar uma ação para termina-lo, todos os visitantes reaparecem no local em que ocupavam quando o bastão foi ativado, ou no espaço desocupado mais próximo desse local. O bastão não pode ser usado novamente até que dez dias se passem.

Bastão do Grande Poder

Bastão, lendário (requer sintonização)

Este bastão tem a cabeça flangeada e funciona como uma maça mágica que concede +3 de bônus nas jogadas de ataque e dano feitas com ela. O bastão tem propriedades associadas com seis botões diferentes que estão enfileirados ao longo do cabo. Ele tem três propriedades também, detalhadas abaixo.

Seis Botões. Você pode pressionar um dos seis botões do bastão, com uma ação bônus. O efeito do botão dura até você pressionar um botão diferente ou até você puxar o mesmo botão novamente, o que faz o bastão reverter a sua forma normal.

Se você pressionar o **botão 1**, o bastão se torna uma *língua flamejante*, quando uma lâmina incandescente emerge da ponta oposta a cabeça flangeada do bastão.

Se você pressionar o **botão 2**, a cabeça flangeada do bastão se dobra e duas lâminas em forma de meia-lua emergem, transformando o bastão em um machado de batalha mágico que concede +3 de bônus nas jogadas de ataque e dano feitas com ele.

Se você pressionar o **botão 3**, a cabeça flangeada do bastão se dobra, uma ponta de lança emerge da ponta do bastão e a empunhadura do bastão se alonga em um cabo de 1,8 metro, transformando o bastão em uma lança mágica que concede +3 de bônus nas jogadas de ataque e dano feitas com ela.

Se você pressionar o **botão 4**, o bastão se transforma em uma vara de escalada de até 15 metros de comprimento, como você especificar. Em superfícies tão duras quanto o granito, um cravo no fundo e três ganchos no topo ancoram a vara. Barras horizontais de 7,5 centímetros de comprimento emergem dos lados, com 30 centímetros de distância entre si, formando uma escada. A vara pode suportar até 2.000 quilos. Mais peso ou a falta de uma superfície sólida para se prender, faz com que o bastão volte a forma normal.

Se você pressionar o **botão 5**, o bastão se transforma em um aríete portátil que concede ao usuário +10 de bônus em testes de Força feitos para arrombar portas, barricadas e outras barreiras.

Se você pressionar o **botão 6**, o bastão assume ou permanece em sua forma normal e indica o norte magnético. (Nada acontece caso esta função do bastão seja usada em um local que não possua um norte magnético.) O bastão também lhe dá conhecimento da sua profundeza aproximada no solo ou de sua altura em relação a ele.

Drenar Vida. Quando você atinge uma criatura com um ataque corpo-a-corpo usando o bastão, você pode forçar o alvo a realizar um teste de resistência de Constituição CD 17. Se fracassar, o alvo sofre 4d6 de dano necrótico extra e você recupera uma quantidade de pontos de vida igual a metade desse dano necrótico. Esta propriedade não pode ser usada novamente até o próximo amanhecer.

Paralisar. Quando você atinge uma criatura com um ataque corpo-a-corpo usando o bastão, você pode forçar o alvo a realizar um teste de resistência de Força CD 17. Se fracassar, o alvo fica paralisado por 1 minuto. O alvo pode repetir o teste de resistência no final de cada um dos turnos dele, terminando o efeito sobre si, com um sucesso. Esta propriedade não pode ser usada novamente até o próximo amanhecer.

Aterrorizar. Enquanto empunhar o bastão, você pode usar uma ação para forçar cada criatura que você puder ver, a até 9 metros de você a realizar um teste de resistência de Sabedoria CD 17. Se fracassar, um alvo fica amedrontado em relação a você por 1 minuto. Um alvo amedrontado pode repetir o teste de resistência no final de cada um dos turnos dele, terminando o efeito sobre si, com um sucesso. Esta propriedade não pode ser usada novamente até o próximo amanhecer.

Bastão do Tentáculo
Bastão, raro (requer sintonização)

Feito pelos drow, este bastão é uma arma mágica que termina em três tentáculos borrachudos. Enquanto empunhar o bastão, você pode usar uma ação para direcionar cada tentáculo a atacar uma criatura que você possa ver, a até 4,5 metros de você. Cada tentáculo realiza uma jogada de ataque corpo-a-corpo com +9 de bônus. Se atingir, o tentáculo causa 1d6 de dano de concussão. Se você atingir um alvo com os três tentáculos, ele deve realizar um teste de resistência de Constituição CD 15. Se fracassar, o deslocamento da criatura é reduzido à metade, ela tem desvantagem em testes de resistência de Destreza e não pode usar reações por 1 minuto. Além disso, em cada um dos turnos dela, ela só pode realizar uma ação ou uma ação bônus, mas não ambas. No final de cada um dos turnos dela, ela pode repetir o teste de resistência, terminado o efeito sobre si com um sucesso.

Bastão Guardião de Pactos
Bastão, incomum (+1), raro (+2) ou muito raro (+3) (requer sintonização com um bruxo)

Enquanto empunhar este bastão, você ganha um bônus nas jogadas de ataque com magia e na CD de resistência de suas magias de bruxo. O bônus é determinado pela raridade do bastão.

Além disso, você pode recuperar um espaço de magia de bruxo, com uma ação, enquanto empunhar o bastão. Você não pode usar essa propriedade novamente até terminar um descanso longo.

Bastão Imóvel
Bastão, incomum

Este bastão liso de ferro possui um botão em uma extremidade. Você pode usar uma ação para apertar o botão, fazendo com que o bastão se fixe magicamente a um lugar. Até você ou outra criatura usar uma ação para apertar o botão novamente, o bastão não pode ser movido, mesmo que ele esteja desafiando a gravidade. O bastão pode suportar até 4.000 quilos de peso. Mais peso fará o bastão se desativar e cair. Uma criatura pode usar uma ação para fazer um teste de Força CD 30, movendo o bastão até 3 metros com um sucesso.

Bola de Cristal
Item maravilhoso, muito raro ou lendário (requer sintonização)

A *bola de cristal* típica, um item muito raro, tem aproximadamente 15 centímetros de diâmetro. Enquanto estiver tocando-a, você pode conjurar a magia *vidência* (CD de resistência 17) através dela.

As variações de *bola de cristal* a seguir são itens lendários e possuem propriedades adicionais.

Bola de Cristal de Ler Mentes. Você pode usar uma ação para conjurar a magia *detectar pensamentos* (CD de resistência 17) enquanto estiver usando *vidência* com a bola de cristal, tendo como alvo as criaturas que você puder ver a até 9 metros do sensor da magia. Você não precisa se concentrar nessa *detectar pensamentos* para manter a duração dela, mas ela termina se a *vidência* terminar.

Bola de Cristal de Telepatia. Enquanto estiver usando *vidência* com a bola de cristal, você pode se comunicar telepaticamente com criaturas que você possa ver a até 9 metros do sensor da magia. Você também pode usar uma ação para conjurar a magia *sugestão* (CD de resistência 17) através do sensor em uma dessas criaturas. Você não precisa se concentrar nessa *sugestão* para manter a duração, mas ela termina se a *vidência* terminar. Uma vez usado, o poder de *sugestão* da *bola de cristal* não pode ser usado novamente até o próximo amanhecer.

Bola de Cristal de Visão da Verdade. Enquanto estiver usando *vidência* com a bola de cristal, você tem visão verdadeira com raio de 36 metros centrado no sensor da magia.

Bolsa de Truques
Item maravilhoso, incomum

Esta bolsa ordinária, feita de tecido cinza, ferrugem ou bronze, parece vazia. Procurando dentro dela, no entanto, revelará a presença de pequenos objetos felpudos. A bolsa pesa 250 gramas.

Você pode usar uma ação para puxar um objeto felpudo da bolsa e arremessa-lo a até 6 metros. Quando o objeto toca o solo, ele se transforma em uma criatura que você determina rolando um d8 e consultando a tabela correspondente a cor da bolsa. Veja o *Manual dos Monstros* para as estatísticas da criatura.

A criatura é amigável a você e aos seus companheiros, e ela age no seu turno. Você pode usar uma ação bônus para comandar como a criatura se move e qual ação ela realiza no seu próximo turno, ou para dar ordens genéricas a ela, como para atacar seus inimigos. Na ausência de tais ordens, a criatura age de uma forma apropriada a sua natureza.

Quando três objetos felpudos tiverem sido tirados da bolsa, ela não poderá ser usada novamente até o próximo amanhecer.

Bolsa de Truques Bronze

d8	Criatura	d8	Criatura
1	Chacal	5	Urso negro
2	Gorila	6	Arminho gigante
3	Babuíno	7	Hiena gigante
4	Bico de machado	8	Tigre

Bolsa de Truques Cinza

d8	Criatura	d8	Criatura
1	Arminho	5	Pantera
2	Rato gigante	6	Texugo gigante
3	Texugo	7	Lobo atroz
4	Javali	8	Alce gigante

Bolsa de Truques Ferrugem

d8	Criatura	d8	Criatura
1	Rato	5	Bode gigante
2	Coruja	6	Javali gigante
3	Mastim	7	Leão
4	Bode	8	Urso marrom

Bolsa Devoradora

Item maravilhoso, muito raro

Esta bolsa lembra superficialmente uma mochila de carga, mas é um orifício alimentar de uma criatura extradimensional gigantesca.

A criatura extradimensional ligada a bolsa pode sentir o que quer que seja colocado dentro da bolsa. Matéria animal ou vegetal colocada totalmente dentro da bolsa é devorada e perdida para sempre. Quando parte de uma criatura vida é colocada na bolsa, como acontece quando alguém tenta pegar algo dentro dela, existe 50 por cento de chance da criatura ser puxada para dentro da bolsa. Uma criatura dentro da bolsa pode usar sua ação para tentar escapar com um sucesso num teste de Força CD 15. Outra criatura pode usar sua ação para alcançar uma criatura dentro da bolsa e puxa-la, fazendo isso com um teste de Força CD 20 bem sucedido (considerando que ela não tenha sido puxada para dentro da bolsa antes). Qualquer criatura que comece seu turno dentro da bolsa é devorada e seu corpo é destruído.

Objetos inanimados podem ser armazenados na bolsa, que pode comportar até 30 centímetros cúbicos de tal material. Porém, uma vez por dia, a bolsa engole quaisquer objetos dentro dela e os cospe em outro plano de existência. O Mestre determina aleatoriamente o momento e plano.

Se a bolsa for perfurada ou rasgada, ela é destruída e qualquer coisa contida nela é transportada para um local aleatório no Plano Astral.

Botas Aladas

Item maravilhoso, incomum (requer sintonização)

Enquanto estiver calçando estas botas, você tem deslocamento de voo igual ao seu deslocamento de caminhada. Você pode usar as botas para voar até 4 horas, tudo de uma vez ou em diversos voos curtos, cada um usando, no mínimo, 1 minuto da duração. Se você estiver voando quando a duração acabar, você desce a uma taxa de 9 metros por rodada até aterrissar.

As botas recuperam 2 horas da capacidade de voo para cada 12 horas que elas não tiverem sido usadas.

Botas de Caminhar e Saltar

Item maravilhoso, incomum (requer sintonização)

Enquanto estiver calçando estas botas, seu deslocamento de caminhada torna-se 9 metros, a não ser que seu deslocamento de caminhada seja maior, e seu deslocamento não é reduzido se você estiver sobrecarregado ou vestindo uma armadura pesada. Além disso, você pode saltar três vezes a distância normal, apesar de não poder saltar mais longe que o seu movimento restante permitiria.

Botas de Levitação

Item maravilhoso, raro (requer sintonização)

Enquanto estiver calçando estas botas, você pode usar uma ação para conjurar a magia *levitação* em você mesmo, à vontade.

Botas de Velocidade

Item maravilhoso, raro (requer sintonização)

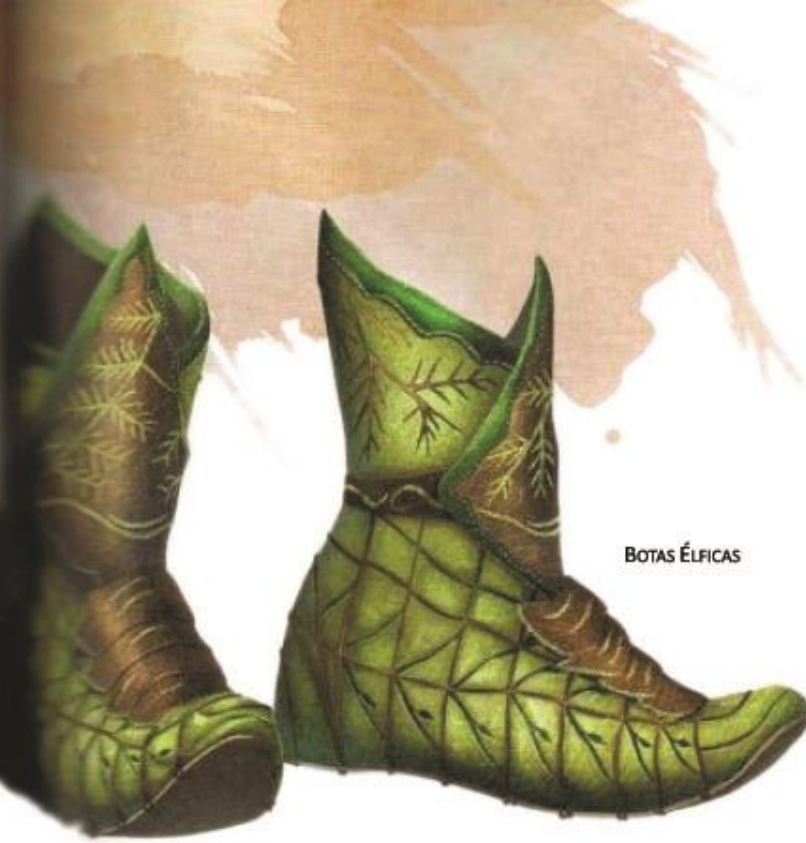
Enquanto estiver calçando estas botas, você pode usar uma ação bônus e bater os calcanhares das botas. Se o fizer, as botas dobram seu deslocamento de caminhada e qualquer criatura que realizar um ataque de oportunidade contra você tem desvantagem na jogada de ataque. Se você bater os calcanhares novamente, o efeito se encerra.

Quando a propriedade das botas tiver sido usada por um total de 10 minutos, a mágica para de funcionar até você terminar um descanso longo.

Botas do Inverno

Item maravilhoso, incomum (requer sintonização)

Estas botas peludas são confortáveis e parecem bem aquecidas. Enquanto você estiver calçando elas, você recebe os seguintes benefícios:

- Você tem resistência a dano de frio.
- Você ignora terreno difícil criado por gelo e neve.
- Você consegue tolerar temperaturas tão baixas quanto –45° célsius sem qualquer proteção. Se você estiver vestindo roupas pesadas, você consegue tolerar temperaturas tão baixas quanto –75° célsius.

Botas Élficas
Item maravilhoso, incomum

Enquanto estiver calçando estas botas, seus passos não fazem barulho, independentemente da superfície pela qual você esteja se movendo. Você também tem vantagem em testes de Destreza (Furtividade) relacionados a se mover silenciosamente.

Braçadeiras de Arquearia
Item maravilhoso, incomum (requer sintonização)

Enquanto estiver usando estas braçadeiras, você tem proficiência com arcos longos e arcos curtos e você ganha +2 de bônus nas jogadas de dano nos ataques à distância feitas com tais armas.

Braceletes de Defesa
Item maravilhoso, raro (requer sintonização)

Enquanto estiver usando estes braceletes, você recebe +2 de bônus na CA caso não esteja vestindo uma armadura ou usando um escudo.

Braseiro de Comandar Elementais do Fogo
Item maravilhoso, raro

Enquanto uma chama crepitar neste braseiro de bronze, você pode usar uma ação para falar a palavra de comando do braseiro e invocar um elemental do fogo, como se você tivesse conjurado a magia *conjurar elemental*. O braseiro não pode ser usada dessa forma novamente até o próximo amanhecer.

O braseiro pesa 2,5 quilos.

Broche do Escudo
Item maravilhoso, incomum (requer sintonização)

Enquanto estiver usando este broche, você tem resistência a dano de energia e tem imunidade ao dano causado pela magia *mísseis mágicos*.

Brunea de Escamas de Dragão
Armadura (brunea), muito rara (requer sintonização)

Uma brunea de escamas de dragão é feita com escamas de um tipo de dragão. Algumas vezes, dragões recolhem suas escamas soltas e presenteiam-nas a humanoides. Outras vezes, caçadores cuidadosamente arrancam e preservam o couro de um dragão morto. Em ambos os casos, uma brunea de escamas de dragão é extremamente valorizada.

Enquanto estiver vestindo esta armadura, você ganha +1 de bônus na CA, tem vantagem nos testes de resistência contra a Presença Aterradora e armas de sopro de dragões e tem resistência a um tipo de dano que é determinado pela espécie de dragão de onde as escamas vieram (veja na tabela).

Além disso, você pode focar seus sentidos, com uma ação, para magicamente discernir a distância e direção do dragão mais próximo dentro de 45 quilômetros de você que seja do mesmo tipo da armadura. Essa ação especial não pode ser usada novamente até o próximo amanhecer.

Dragão	Resistência	Dragão	Resistência
Azul	Elétrico	Ouro	Fogo
Branco	Frio	Prata	Frio
Bronze	Elétrico	Preto	Ácido
Cobre	Ácido	Verde	Veneno
Latão	Fogo	Vermelho	Fogo

Buraco Portátil
Item maravilhoso, raro

Este tecido negro fino, macio como seda, é dobrado para ter as dimensões de um lenço. Ele se desdobra em uma folha circular de 1,8 metro de diâmetro.

Você pode usar uma ação para desdobrar um *buraco portátil* e colocá-lo em uma superfície sólida, onde o *buraco portátil* criará um buraco extradimensional de 3 metros de profundidade. O espaço cilíndrico dentro do buraco existe em um plano diferente, portanto, ele não pode ser usado para criar passagens. Qualquer criatura dentro de um *buraco portátil* aberto pode sair do buraco ao escalar para fora dele.

Você pode usar uma ação para fechar um *buraco portátil* ao segurar as bordas do tecido e dobra-lo. Dobrar o tecido fecha o buraco e qualquer criatura ou objeto dentro permanece no espaço extradimensional. Independentemente do que esteja dentro dele, o buraco pesa quase nada.

Caso o buraco seja dobrado, uma criatura dentro do espaço extradimensional pode usar uma ação para realizar um teste de Força CD 10. Em um sucesso, a criatura força seu caminho para fora e aparece a 1,5 metro do *buraco portátil* ou da criatura que o está carregando. Uma criatura que precise respirar dentro de um *buraco portátil* fechado pode sobreviver por até 10 minutos, quando começará a sufocar.

Colocar um *buraco portátil* dentro do espaço extradimensional criado por uma *mochila de carga*, *sacola prestativa de Heward* ou item similar destrói ambos os itens instantaneamente e abre um portal para o Plano Astral. O portal se origina onde um item foi colocado dentro do outro. Qualquer criatura a até 3 metros do portal é sugada para dentro dele e arremessada num local aleatório no Plano Astral. O portal então se fecha. O portal é de via única e não pode ser reaberto.

Cajado da Píton

Cajado, incomum (requer sintonização com um bruxo, clérigo ou druida)

Você pode usar uma ação para falar a palavra de comando do cajado e arremessa-lo no chão a até 3 metros de você. O cajado se transforma em uma cobra constritora gigante (veja o *Manual dos Monstros* para as estatísticas) sob seu controle e agindo em sua própria contagem de iniciativa. Ao usar uma ação bônus para falar a palavra de comando novamente, você faz com que o cajado volte a forma normal em um espaço ocupado anteriormente pela cobra.

No seu turno, você pode comandar mentalmente a cobra se ela estiver a até 18 metros de você e você não esteja incapacitado. Você decide que ação a cobra realiza e pra onde ela se move durante o próximo turno dela, ou você pode emitir um comando genérico, como para atacar seus inimigos ou guardar um local.

Se a cobra for reduzida a 0 pontos de vida, ela morre e volta a forma de cajado. O cajado então, se parte e é destruído. Se a cobra voltar a forma de cajado antes de perder todos os seus pontos de vida, ela recupera todos eles.

Cajado da Víbora

Cajado, incomum (requer sintonização com um bruxo, clérigo ou druida)

Você pode usar uma ação bônus para falar a palavra de comando deste cajado e fazer a cabeça dele se transformar em uma serpente venenosa animada por 1 minuto. Ao usar outra ação bônus para falar a palavra de comando novamente, você faz o cajado voltar a sua forma inanimada normal.

Você pode realizar um ataque corpo-a-corpo usando a cabeça de serpente, com um alcance de 1,5 metro. Se bônus de proficiência se aplica à jogada de ataque. Se atingir, o alvo sofre 1d6 de dano perfurante e deve ser bem sucedido num teste de resistência de Constituição CD 15 ou sofrerá 3d6 de dano de veneno.

A cabeça de serpente pode ser atacada enquanto estiver animada. Ela tem Classe de Armadura 15 e 20 pontos de vida. Se a cabeça cair a 0 pontos de vida, o cajado é destruído. Enquanto não for destruído, o cajado recupera todos os pontos de vida perdidos quando volta a sua forma inanimada.

Cajado das Florestas

Cajado, raro (requer sintonização com um druida)

Este cajado pode ser empunhado como um bordão mágico que concede +2 de bônus nas jogadas de ataque e dano feitas com ele. Enquanto estiver empunhando-o, você ganha +2 de bônus nas jogadas de ataque com magia.

O cajado tem 10 cargas para as propriedades a seguir. Ele recupera 1d6 + 4 cargas gastas diariamente ao amanhecer. Se você gastar a última carga, role um d20. Em um 1, o cajado perde suas propriedades e se torna um bordão não-mágico.

Magias. Você pode usar uma ação para gastar 1 ou mais de suas cargas para conjurar uma das seguintes magias através dele, usando a CD de resistência de suas magias: *despertar* (5 cargas), *falar com animais* (1 carga), *falar com plantas* (2 cargas), *localizar animais ou plantas* (2 cargas), *muralha de espinhos* (6 cargas) ou *pele de árvore* (2 cargas).

Forma de Árvore. Você pode usar uma ação para enfincar uma ponta do cajado em um terreno fértil e gastar 1 carga para transformar o cajado em uma árvore saudável. A árvore tem 18 metros de altura e um tronco com 1,5 metro de diâmetro e os galhos na sua copa se espalham por 6 metros de raio. A árvore parece ordinária, mas irradia uma fraca aura de magia de transmutação se for alvo de *detectar magia*. Enquanto estiver tocando a árvore e usar outra ação para falar sua palavra de comando, você faz com que o cajado volte a sua forma natural. Qualquer criatura na árvore cai quando ela volta a ser um cajado.

Cajado de Ataque

Cajado, muito raro (requer sintonização)

Este cajado pode ser empunhado como um bordão mágico que concede +3 de bônus nas jogadas de ataque e dano feitas com ele.

O cajado tem 10 cargas. Quando você atinge com um ataque corpo-a-corpo usando ele, você pode gastar até 3 de suas cargas. Para cada carga que você gastar, o alvo sofre 1d6 de dano de energia extra. O cajado recupera 1d6 + 4 cargas gastas diariamente ao amanhecer. Se você gastar a última carga, role um d20. Em um 1, o cajado se torna um bordão não-mágico.

Cajado de Cura

Cajado, raro (requer sintonização bardo, clérigo ou druida)

O cajado tem 10 cargas. Enquanto estiver empunhando-o, você pode usar uma ação para gastar 1 ou mais de suas cargas para conjurar uma das seguintes magias através dele, usando a CD de resistência de suas magias: *curar ferimentos* (1 carga por nível de magia, até 4°), *restauração menor* (2 cargas) ou *curar ferimentos em massa* (5 cargas).

O cajado recupera 1d6 + 4 cargas gastas diariamente ao amanhecer. Se você gastar a última carga, role um d20. Em um 1, o cajado desaparece num lampejo de luz, se perdendo para sempre.

Cajado de Definhamento

Cajado, raro (requer sintonização com um bruxo, clérigo ou druida)

Este cajado tem 3 cargas e recupera 1d3 cargas gastar diariamente ao amanhecer.

O cajado pode ser empunhado como um bordão. Se atingir, ele causa o dano normal de um bordão e você pode gastar 1 carga para causar 2d10 de dano necrótico extra ao alvo. Além disso, o alvo deve ser bem sucedido num teste de resistência de Constituição CD 15 ou terá desvantagem por 1 hora em qualquer teste de habilidade ou teste de resistência que use Força ou Constituição.

Cajado de Enfeitiçar

Cajado, raro (requer sintonização com um bardo, bruxo, clérigo, druida, feiticeiro ou mago)

Enquanto estiver empunhando este cajado, você pode usar uma ação para gastar 1 de suas 10 cargas para conjurar *enfeitiçar pessoa, comando* ou *compreender idiomas* através dele, usando a CD de resistência de suas magias.

Se você estiver empunhando o cajado e fracassar em um teste de resistência contra uma magia de encantamento que tenha apenas você como alvo, você pode tornar sua falha num sucesso. Você não pode usar esta propriedade do cajado novamente até o próximo amanhecer. Se você for bem sucedido num teste de resistência contra uma magia de encantamento que tenha apenas você como alvo, com ou sem a intervenção do cajado, você pode usar sua reação para gastar 1 carga do cajado e reverter a magia de volta no conjurador, como se você tivesse conjurado a magia.

O cajado recupera 1d8 + 2 cargas gastas diariamente ao amanhecer. Se você gastar a última carga, role um d20. Em um 1, o cajado se torna um bordão não-mágico.

Cajado de Enxame de Insetos

Cajado, raro (requer sintonização com um bardo, bruxo, clérigo, druida, feiticeiro ou mago)

Este cajado tem 10 cargas e recupera 1d6 + 4 cargas gastas diariamente ao amanhecer. Se você gastar a última carga, role um d20. Em um 1, um enxame de insetos consome e destrói o cajado, então se dispersa.

Magias. Enquanto empunhar este cajado, você pode usar uma ação para gastar algumas de suas cargas para conjurar uma das seguintes magias através dele, usando a CD de resistência de suas magias: *inseto gigante* (4 cargas), *praga de insetos* (5 cargas).

Nuvem de Insetos. Enquanto empunhar este cajado, você pode usar uma ação e gastar 1 carga para fazer com que um enxame de insetos voadores inofensivos se espalhem num raio de 9 metros de você. Os insetos permanecem por 10 minutos, deixando uma área de escuridão densa para as criaturas, exceto você. O enxame se move com você, permanecendo centrado em você. Um vento de pelo menos 15 quilômetros por hora dispersa o enxame e termina o efeito.

Cajado de Trovão e Relâmpago

Cajado, muito raro (requer sintonização)

Este cajado pode ser empunhado como um bordão mágico que concede +2 de bônus nas jogadas de ataque e dano feitas com ele. Ele também possui as seguintes propriedades adicionais. Quando uma dessas propriedades é usada, ela não pode ser usada novamente até o próximo amanhecer.

Relâmpago. Quando você atinge com um ataque corpo-a-corpo usando o cajado, você pode fazer com que ele causa 2d6 de dano elétrico extra.

Trovão. Quando você atinge com um ataque corpo-a-corpo usando o cajado, você pode fazer com que ele emita um estrondo de trovão, audível a até 90 metros de distância. O alvo que você atingiu deve ser bem sucedido num teste de resistência de Constituição CD 17, ou ficará atordoado até o final do seu próximo turno.

Golpe Elétrico. Você pode usar uma ação para fazer um relâmpago saltar da ponta do cajado em uma linha de 1,5 metro de largura por 36 metros de comprimento. Cada criatura na linha deve realizar um teste de resistência de Destreza CD 17, sofrendo 9d6 de dano elétrico se falhar ou metade desse dano se obtiver sucesso.

Golpe Trovejante. Você pode usar uma ação para fazer o cajado emitir um estrondo trovejante ensurdecedor, audível a até 180 metros de distância. Cada criatura a até 18 metros de você (não incluindo você) deve realizar um teste de resistência de Constituição CD 17. Se fracassar na resistência, uma criatura sofre 2d6 de dano trovejante e fica surda por 1 minuto. Se passar na resistência, uma criatura sofre metade desse dano e não fica surda.

Trovão e Relâmpago. Você pode usar uma ação para usar as propriedades Golpe Elétrico e Golpe Trovejante ao mesmo tempo. Fazer isso não gasta os usos diários dessas propriedades, apenas o uso desta aqui.

Cajado do Arcano

Cajado, lendário (requer sintonização com um bruxo, feiticeiro ou mago)

Este cajado pode ser empunhado como um bordão mágico que concede +2 de bônus nas jogadas de ataque e dano feitas com ele. Enquanto estiver empunhando-o, você ganha +2 de bônus nas jogadas de ataque com magia.

O cajado tem 50 cargas para as propriedades a seguir. Ele recupera 4d6 + 2 cargas gastas diariamente ao amanhecer. Se você gastar a última carga, role um d20. Em um 20, o cajado recupera 1d12 + 1 cargas.

Absorção de Magias. Enquanto estiver empunhando o cajado, você tem vantagem em testes de resistência contra magias. Além disso, você pode usar sua reação quando outra criatura conjurar uma magia que tenha apenas você como alvo. Se o fizer, o cajado absorve a mágica da magia, cancelando seu efeito e ganhando uma quantidade de cargas igual ao nível da magia absorvida. Porém, se fazer isso elevar o número total de cargas do cajado acima de 50, o cajado explode como se você tivesse ativado seu golpe de retribuição (veja abaixo).

Magias. Enquanto estiver empunhando este cajado, você pode usar uma ação para gastar 1 ou mais de suas cargas para conjurar uma das seguintes magias através dele, usando a CD de resistência e bônus de ataque de suas magias: *arrombar* (2 cargas), *bola de fogo* (versão de 7° nível, 7 cargas), *conjurar elemental* (7 cargas), *dissipar magia* (3 cargas), *esfera flamejante* (2 cargas), *invisibilidade* (2 cargas), *muralha de fogo* (4 cargas), *relâmpago* (versão de 7° nível, 7 cargas), *teia* (2 cargas) *telecinésia* (5 cargas) ou *tempestade de gelo* (4 cargas).

Golpe de Retribuição. Você pode usar uma ação para partir o cajado no seu joelho ou em uma superfície sólida, realizar um golpe de retribuição. O cajado é destruído e libera sua mágica restante em uma explosão que se expande para preencher uma esfera de 9 metros, centrada em você.

Você tem 50 por cento de chance de viajar instantaneamente para um plano de existência aleatório, evitando a explosão. Se você falhar em evitar o efeito, você sofre dano de energia igual a 16 x a quantidade de cargas no cajado. Cada criatura na área deve ser bem sucedida num teste de resistência de Destreza CD 17. Se fracassar, uma criatura sofre uma quantidade de dano baseado em qual distante ela está do ponto de origem, como mostrado na tabela a seguir. Com um sucesso, uma criatura sofre metade desse dano.

Distância da Origem	Dano
3 metros ou menos	8 x a quantidade de cargas no cajado
Entre 3,1 e 6 metros	6 x a quantidade de cargas no cajado
Entre 6,1 e 9 metros	4 x a quantidade de cargas no cajado

Cajado do Fogo

Cajado, muito raro (requer sintonização bruxo, druida, feiticeiro ou mago)

Você tem resistência a dano de fogo enquanto estiver empunhando este cajado.

O cajado tem 10 cargas. Enquanto estiver empunhando-o, você pode usar uma ação para gastar 1 ou mais de suas cargas para conjurar uma das seguintes magias através dele, usando a CD de resistência de suas

magias: *bola de fogo* (3 cargas), *mãos flamejantes* (1 carga) ou *muralha de fogo* (4 cargas).

O cajado recupera 1d6 + 4 cargas gastas diariamente ao amanhecer. Se você gastar a última carga, role um d20. Em um 1, o cajado enegrece, se desfaz em cinzas e é destruído.

Cajado do Frio

Cajado, muito raro (requer sintonização bruxo, druida, feiticeiro ou mago)

Você tem resistência a dano de frio enquanto estiver empunhando este cajado.

O cajado tem 10 cargas. Enquanto estiver empunhando-o, você pode usar uma ação para gastar 1 ou mais de suas cargas para conjurar uma das seguintes magias através dele, usando a CD de resistência de suas magias: *cone de frio* (5 cargas), *névoa obscurecente* (1 carga) ou *muralha de gelo* (4 cargas).

O cajado recupera 1d6 + 4 cargas gastas diariamente ao amanhecer. Se você gastar a última carga, role um d20. Em um 1, o cajado se transforma em água e é destruído.

Cajado do Poder

Cajado, muito raro (requer sintonização com um bruxo, feiticeiro ou mago)

Este cajado pode ser empunhado como um bordão mágico que concede +2 de bônus nas jogadas de ataque e dano feitas com ele. Enquanto estiver empunhando-o, você ganha +2 de bônus na Classe de Armadura, testes de resistência e jogadas de ataque com magia.

O cajado tem 20 cargas para as propriedades a seguir. Ele recupera 2d8 + 4 cargas gastas diariamente ao amanhecer. Se você gastar a última carga, role um d20. Em um 1, o cajado mantem o bônus nas jogadas de ataque e dano de +2, mas perde todas as outras propriedades. Em um 20, o cajado recupera 1d8 + 2 cargas.

Golpe Poderoso. Quando você atingir com um ataque corpo-a-corpo usando o cajado, você pode gastar 1 carga para causar 1d6 de dano de energia extra ao alvo.

Magias. Enquanto estiver empunhando este cajado, você pode usar uma ação para gastar 1 ou mais de suas cargas para conjurar uma das seguintes magias através dele, usando a CD de resistência e bônus de ataque de suas magias: *bola de fogo* (versão de 5° nível, 5 cargas), *cone de frio* (5 cargas), *globo de invulnerabilidade* (6 cargas), *imobilizar monstro* (5 cargas), *levitação* (2 cargas), *mísseis mágicos* (1 carga), *muralha de energia* (5 cargas), *raio do enfraquecimento* (1 carga) ou *relâmpago* (versão de 5° nível, 5 cargas).

Golpe de Retribuição. Você pode usar uma ação para partir o cajado no seu joelho ou em uma superfície sólida, realizar um golpe de retribuição. O cajado é destruído e libera sua mágica restante em uma explosão que se expande para preencher uma esfera de 9 metros, centrada em você.

Você tem 50 por cento de chance de viajar instantaneamente para um plano de existência aleatório, evitando a explosão. Se você falhar em evitar o efeito, você sofre dano de energia igual a 16 x a quantidade de cargas no cajado. Cada criatura na área deve ser bem sucedida num teste de resistência de Destreza CD 17.

Se fracassar, uma criatura sofre uma quantidade de dano baseado em qual distante ela está do ponto de origem, como mostrado na tabela a seguir. Com um sucesso, uma criatura sofre metade desse dano.

Distância da Origem	Dano
3 metros ou menos	8 x a quantidade de cargas no cajado
Entre 3,1 e 6 metros	6 x a quantidade de cargas no cajado
Entre 6,1 e 9 metros	4 x a quantidade de cargas no cajado

Capa de Respirar na Água

Item maravilhoso, incomum

Enquanto estiver vestindo esta capa submerso, você consegue falar a palavra de comando dela com uma ação para criar uma bolha de ar em volta de sua cabeça. Ela permite que você respire normalmente embaixo d'água. Essa bolha permanece com você até que você fale a palavra de comando novamente, a capa seja removida ou você não esteja mais submerso.

Capa do Saltimbanco

Item maravilhoso, raro

Esta capa tem um leve cheiro de enxofre. Enquanto você estiver vestindo-a, você pode usa-la para conjurar a magia *porta dimensional* com uma ação. Essa propriedade da capa não pode ser usada novamente até o próximo amanhecer.

Quando você desaparece, você deixa uma nuvem de fumaça para trás e aparece em uma nuvem de fumaça similar no seu destino. A fumaça cria uma área de escuridão leve no espaço que você deixou e no espaço que você aparece, que desaparece no final do seu próximo turno. Um vento leve ou mais forte dispersa a fumaça.

Carrilhão de Abertura

Item maravilhoso, raro

Este tubo de metal oco mede aproximadamente 30 centímetros e pesa 0,5 quilo. Você pode usá-lo com ele com uma ação, apontando-o para um objeto a até 36 metros de você que possa ser aberto, como uma porta, tampa ou fechadura. O carrilhão libera um tom claro e uma fechadura ou tranca no objeto se abre, a não ser que o som não possa alcançar o objeto. Se não houverem mais fechaduras ou trancas, o objeto se abre.

O carrilhão pode ser usado dez vezes. Após a décima vez, ele se parte e torna-se inútil.

Chapéu de Disfarce

Item maravilhoso, incomum (requer sintonização)

Enquanto estiver usando este chapéu, você pode usar uma ação para conjurar a magia *disfarçar-se* através dele, à vontade. A magia termina caso o chapéu seja removido.

Cimitarra de Velocidade

Arma (cimitarra), muito rara (requer sintonização)

Você recebe +2 de bônus nas jogadas de ataque e dano feitas com esta arma mágica. Além disso, você pode realizar um ataque com ela, com uma ação bônus, em cada um dos seus turnos.

Cinto dos Anões

Item maravilhoso, raro (requer sintonização)

Enquanto estiver usando este cinto, você recebe os seguintes benefícios:

- Seu valor de Constituição aumenta em 2, até o máximo de 20.
- Você recebe vantagem em testes de Carisma (Persuasão) feitos interagindo com anões.

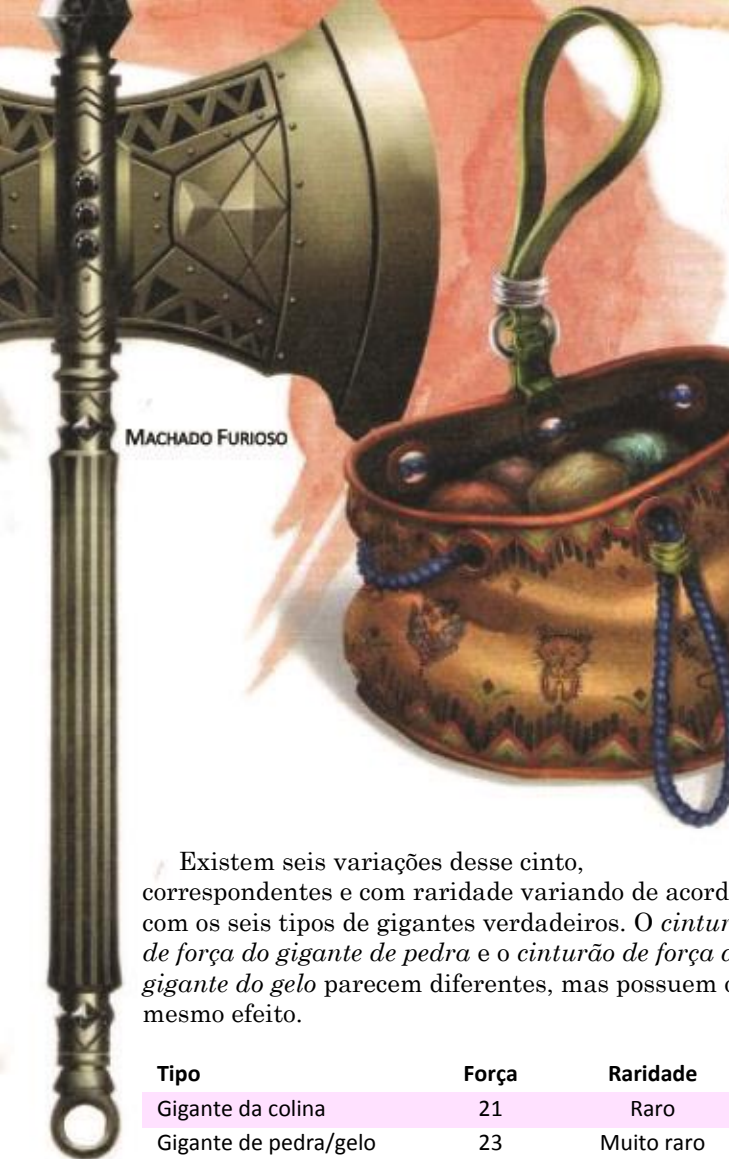
Além disso, enquanto estiver sintonizado com o cinto, você tem 50 por cento de chance, a cada dia ao amanhecer, de uma barba crescer se você for capaz de ter barba, ou de sua barba ficar mais espessa, se você já tiver barba.

Se você não for um anão, você recebe os seguintes benefícios adicionais enquanto usar o cinto:

- Você tem vantagem em testes de resistência contra veneno e tem resistência contra dano de veneno.
- Você tem visão no escuro com alcance de 18 metros.
- Você pode falar, ler e escrever em Anão.

Cinturão de Força do Gigante

Item maravilhoso, raridade variável (requer sintonização)

Enquanto estiver usando este cinto, seu valor de Força muda para o valor concedido pelo cinto. Caso seu valor de Força já seja igual ou superior ao valor do cinto, o item não tem qualquer efeito sobre você.

Existem seis variações desse cinto, correspondentes e com raridade variando de acordo com os seis tipos de gigantes verdadeiros. O *cinturão de força do gigante de pedra* e o *cinturão de força do gigante do gelo* parecem diferentes, mas possuem o mesmo efeito.

Tipo	Força	Raridade
Gigante da colina	21	Raro
Gigante de pedra/gelo	23	Muito raro
Gigante do fogo	25	Muito raro
Gigante das nuvens	27	Lendário
Gigante da tempestade	29	Lendário

Cola Soberana

Item maravilhoso, lendário

Esta substância viscosa e leitosa pode formar uma união permanente entre dois objetos quaisquer. Ela deve ser armazenada em um jarro ou frasco revestido por dentro com óleo escorregadio. Quando encontrado, um recipiente contem 1d6 + 1 porções de 30 gramas.

Uma porção de cola pode cobrir 30 centímetros quadrados de superfície. A cola leva 1 minuto para secar. Quando ela tiver secado, a união é criada e só pode ser quebrada com aplicação do *solvente universal, óleo de forma etérea* ou com a magia *desejo*.

Colar de Adaptação

Item maravilhoso, incomum (requer sintonização)

Enquanto estiver usando este colar, você pode respirar normalmente em qualquer ambiente, e você tem vantagem em testes de resistência contra gases e vapores nocivos (como dos efeitos de *névoa mortal, névoa fétida*, venenos inalados e armas de sopro de alguns dragões).

Colar de Bolas de Fogo

Item maravilhoso, raro

Este colar possui 1d6 +3 contas penduradas nele. Você pode usar uma ação para arrancar uma conta e arremessa-la a até 18 metros de distância. Quando alcançar o fim da trajetória, a conta explode como uma magia *bola de fogo* de 3° nível (CD de resistência 15).

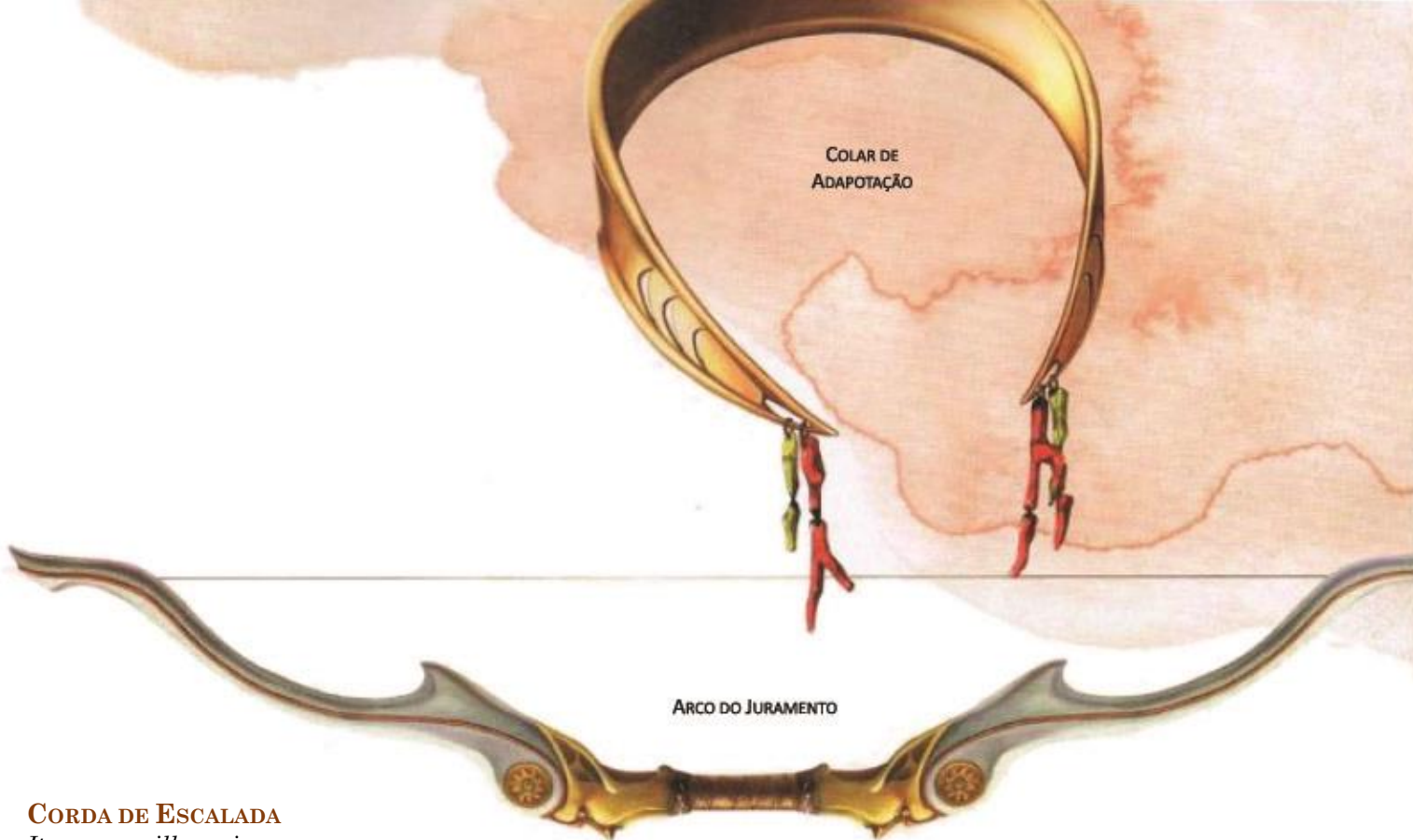
Você pode arremessar diversas contas, ou mesmo o colar interior, com uma ação. Quando o ficar, aumente o nível da *bola de fogo* em 1 por cada conta além da primeira.

Contas de Força

Item maravilhoso, raro

Estas pequenas esferas negras medem 2 centímetros de diâmetro e pesam 30 gramas cada. Geralmente, 1d4 + 4 *contas de força* são encontradas juntas.

Você pode usar uma ação para arremessar a conta a até 18 metros. Ela explode no impacto e é destruída. Cada criatura a até 3 metros de raio de onde a conta atingiu deve ser bem sucedida num teste de resistência de Destreza CD 15 ou sofrerá 5d4 de dano de energia. Uma esfera de energia transparente então cerca a área por 1 minuto. Qualquer criatura que fracassar na resistência e esteja completamente dentro da área, ficará presa dentro da esfera. As criaturas que forem bem sucedidas na resistência, ou que estejam parcialmente dentro da área, são empurradas para longe do centro da esfera até não estarem mais dentro dela. Apenas ar pode passar através a parede da esfera. Nenhum ataque ou outro efeito consegue.

Uma criatura aprisionada pode usar sua ação para empurrar a parede da esfera, movendo a esfera até metade do deslocamento de caminhada da criatura. A esfera pode ser erguida e sua magia faz com que ela pese apenas 0,5 quilo, independente do peso da criatura dentro dela.

Corda de Escalada

Item maravilhoso, incomum

Esta corda de seda de 18 metros de comprimento pesa 1,5 quilo e pode suportar até 1.500 quilos. Se você segurar uma ponta da corda e usar uma ação para falar a palavra de comando, a corda se anima. Com uma ação bônus, você pode comandar a outra ponta a se mover para um destino de sua escolha. Essa ponta se move 3 metros em seu turno, a primeira vez que você a comandar, e 3 metros em cada um dos seus turnos até alcançar o destino, até sua extensão máxima, ou até você manda-la parar. Você também pode mandar a corda se prender firmemente a um objeto ou para se soltar, para se amarrar ou se desamarrar, ou para se enrolar para ser carregada.

Se você mandar a corda se amarrar, grandes nós aparecerão em intervalos de 30 centímetros ao longo da corda. Enquanto estiver nodosa, a corda se encurta para 15 metros de comprimento e concede vantagem em testes feitos para escala-la.

A corda tem CA 20 e 20 pontos de vida. Ela recupera 1 ponto de vida a cada 5 minutos, contanto que tenha pelo menos 1 ponto de vida. Se a corda cair para 0 pontos de vida, ela é destruída.

Corda de Estrangulamento

Item maravilhoso, raro

Esta corda de 9 metros de comprimento pesa 1,5 quilos. Se você segurar uma ponta da corda e usar uma ação para falar a palavra de comando, a outra ponta se arremessa para frente para estrangular uma criatura que você possa ver, a até 6 metros de você. O alvo deve ser bem sucedido num teste de resistência de Destreza CD 15 ou ficará impedido.

Você pode libertar a criatura ao usar uma ação bônus para falar uma segunda palavra de comando. Um alvo impedido pela corda pode usar uma ação para realizar um teste de Força ou de Destreza CD 15 (à escolha do alvo). Com um sucesso, a criatura não estará mais impedida pela corda.

A corda tem CA 20 e 20 pontos de vida. Ela recupera 1 ponto de vida a cada 5 minutos, contanto que tenha pelo menos 1 ponto de vida. Se a corda cair para 0 pontos de vida, ela é destruída.

Corrente de Contas de Oração

Item maravilhoso, raro (requer sintonização com um clérigo, druida ou paladino)

Este colar possui 1d4 + 2 contas mágicas feitas de águas marinhas, pérolas negras ou topázios. Ela tem também diversas contas não-mágicas feitas de pedras como âmbar, pedra de sangue, citrina, coral, jade, pérola ou quartzo. Se uma conta mágica for removida da corrente, a conta perde sua mágica.

d20	Conta de...	Magia
1–6	Abençoar	*Benção*
7–12	Curar	*Curar ferimentos* (2° nível) ou *restauração menor*
13–16	Auxiliar	*Restauração maior*
17–18	Destruir	*Marca da punição*
19	Invocar	*Aliado planar*
20	Andar no vento	*Caminhar no vento*

Existem seis tipos de contas mágicas. O Mestre decide o tipo de cada uma na corrente ou as determinar aleatoriamente. Uma corrente pode ter mais de um tipo da mesma conta. Para usar uma, você deve estar usando o colar. Cada conta possui uma magia que você pode conjurar através dela, com uma ação bônus (usando sua CD de magia, se um teste de resistência for necessário). Uma vez que a magia de uma conta mágica é conjurada, a conta não poderá ser usada novamente até o próximo amanhecer.

Couro Batido Encantador

Armadura (couro batido), rara

Enquanto estiver vestindo esta armadura, você recebe +1 de bônus na CA. Você também pode usar uma ação bônus para falar a palavra de comando da armadura e fazer com que ela assuma a aparência de um conjunto de roupas normal ou outro tipo de armadura. Você decide qual aparência ela toma, incluindo a cor, estilo e acessórios, mas a armadura mantém seu volume e peso normais. A aparência ilusória dura até você usar essa propriedade novamente ou remover a armadura.

Cubo de Força

Item maravilhoso, raro (requer sintonização)

Este cubo tem aproximadamente 2,5 centímetros de diâmetro. Cada face possui uma marcação distinta nela que pode ser pressionada. O cubo começa com 36 cargas e recupera 1d20 cargas gastar diariamente pelo amanhecer.

Você pode usar uma ação para pressionar uma das faces do cubo, gastando um número de cargas baseado na face escolhida, como mostrado na tabela Faces do Cubo de Força. Cada face possui um efeito diferente. Se o cubo não tiver cargas restantes suficientes, nada acontece. Do contrário, uma barreira de energia invisível surge do nada, formando um cubo de 4,5 metros de lado. A barreira é centrada em você, se move com você e dura 1 minuto, até você usar uma ação para pressionar a sexta face do cubo, ou o cubo ficar sem cargas. Você pode mudar o efeito da barreira ao pressionar uma face diferente do cubo e gastar o número requerido de cargas, reiniciando a duração.

Se o seu movimento fizer com que a barreira entre em contato com um objeto sólido que não possa passar pelo cubo, você não poderá se aproximar mais desse objeto enquanto a barreira permanecer.

Faces do Cubo de Força

Face	Cargas	Efeito
1	1	Gases, vento e névoa não podem atravessar a barreira.
2	2	Matéria inorgânica não pode atravessar a barreira. Paredes, pisos e tetos podem atravessar ao seu critério.
3	3	Matéria orgânica não podo atravessar a barreira.
4	4	Efeitos de magias não pode atravessar a barreira.
5	5	Nada pode atravessar a barreira. Paredes, pisos e tetos podem atravessar ao seu critério.
6	0	A barreira se desativa.

O cubo perde cargas quando a barreira é alvo de certas magias ou entra em contato com certas magias ou efeitos de itens mágicos, como mostrado na tabela abaixo.

Magia ou Item	Cargas Perdidas
Desintegrar	1d12
Trombeta da destruição	1d10
Criar passagem	1d6
Rajada prismática	1d20
Muralha de fogo	1d4

Cubo do Portal

Item maravilhoso, lendário

Este cubo de 7,5 centímetros de diâmetro irradia energia mágica palpável. Os seis lados do cubo são, cada um, conectado a um plano de existência diferente, um deles é o Plano Material. Os outros lados são ligados a planos determinados pelo Mestre.

Você pode usar uma ação para apertar um dos lados do cubo para conjurar a magia *portal* através dele, abrindo um portal para o plano conectado a esse lado. Alternativamente, se você usar uma ação para pressionar um lado duas vezes, você pode conjurar a magia *viagem planar* (CD de resistência 17) com o cubo e transportar os alvos para o plano conectado a esse lado.

O cubo tem 3 cargas. Cada uso do cubo gasta 1 carga. O cubo recupera 1d3 das cargas gastas diariamente a cada amanhecer.

Decantador de Água Infinita

Item maravilhoso, incomum

Este frasco de rolha espirra quando sacudido, como se contivesse água. O decantador pesa 1 quilo.

Você pode usar uma ação para remover a rolha e falar uma das três palavras de comando, quando uma quantidade de água doce ou água salgada (à sua escolha) jorrará do frasco. A água para de sair no começo do seu próximo turno. Escolhida dentre as seguintes opções:

- O “riacho” produz 4 litros de água.
- A “fonte” produz 20 litros de água.
- O “gêiser” produz 120 litros de água que é expelida em um gêiser de 9 metros de comprimento e 30 centímetros de espessura. Com uma ação bônus, enquanto segura o decantador, você pode mirar o gêiser em uma criatura, que você possa ver, a até 9 metros de você. O alvo deve ser bem sucedido num teste de resistência de Força CD 13 ou sofrerá 1d4 de dano de concussão e cairá no chão. Ao invés de uma criatura, você pode focar um objeto que não esteja sendo vestido ou segurado e que não pese mais de 100 quilos. O objeto também é derrubado ou empurrado até 4,5 metros de você.

Defensora

Arma (qualquer espada), lendária (requer sintonização)

Você recebe +3 de bônus nas jogadas de ataque e dano feitas com esta arma mágica.

A primeira vez que você ataca com essa espada em cada um dos seus turnos, você pode transferir uma parte ou todo o bônus da espada para sua Classe de Armadura, ao invés de usar esse bônus em qualquer ataque nesse turno. Por exemplo, você poderia reduzir o bônus nas jogadas de ataque e dano para +1 e ganhar +2 de bônus na CA. O bônus ajustado funciona até o início do seu próximo turno, apesar de você ter que empunhar a espada para receber o bônus na CA advindo dela.

Diadema da Destruição

Item maravilhoso, incomum

Enquanto estiver usando este diadema, você pode usar uma ação para conjurar a magia *raio ardente* através dele. Quando você o faz, ataque com a magia, fazendo-o com um bônus de ataque de +5. O diadema não pode ser usado novamente até o próximo amanhecer.

Dispositivo de Kwalish

Item maravilhoso, lendário

Este item à primeira vista parece um barril de ferro Grande selado pesando 250 quilos. O barril possui uma trava escondida, que pode ser encontrada com um teste bem sucedido de Inteligência (Investigação) CD 20. Liberar a trava abre uma escotilha em uma das extremidades do barril, permitindo que duas criaturas Médias ou menores rastejem para dentro. Dez alavancas estão posicionadas em linha na extremidade oposta, cada uma em uma posição neutra, capaz de se mover para cima ou para baixo. Quando determinadas alavancas são usadas, o dispositivo se transforma, se assemelhando a uma lagosta gigante.

O dispositivo de Kwalish é um objeto Grande com as seguintes estatísticas:

Classe de Armadura: 20
Pontos de Vida: 200
Deslocamento: 9 m, natação 9 m (ou 0 para ambos caso as pernas e cauda não estejam estendidas)
Imunidade a Dano: veneno, psíquico

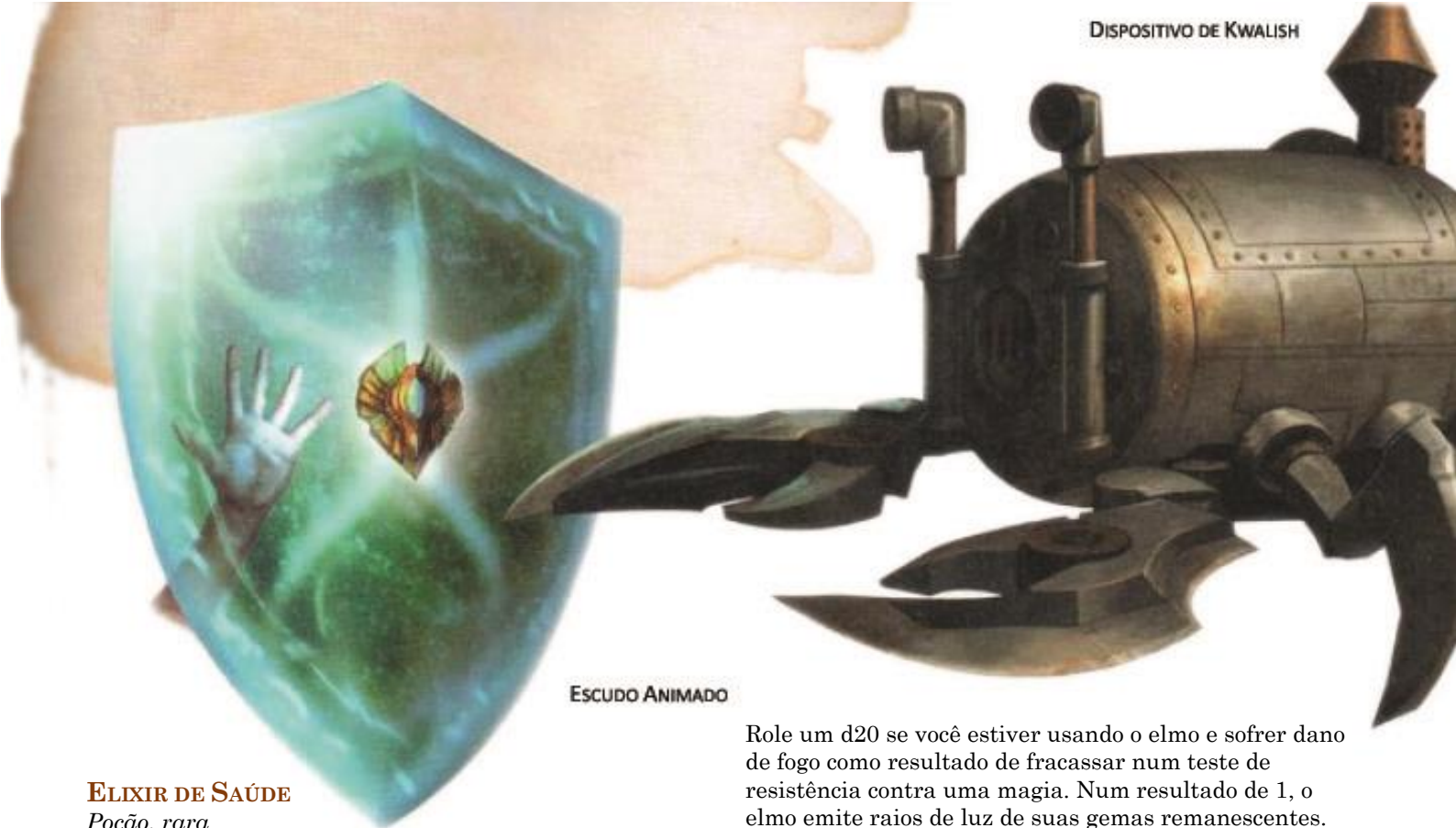
Para ser usado como um veículo, o dispositivo requer um piloto. Enquanto a escotilha do dispositivo estiver fechada, o compartimento é hermeticamente fechado. O compartimento possui ar suficiente para 10 horas, dividido pela quantidade de criaturas que respirem dentro dele.

O dispositivo flutua na água. Ele também pode submergir até uma profundidade de 270 metros. Abaixo disso, o veículo sofre 2d6 de dano de concussão por minuto devido à pressão.

Uma criatura no compartimento pode usar uma ação para mover até duas alavancas do dispositivo para cima ou para baixo. Após cada uso, uma alavanca volta para sua posição neutra. Cada alavanca, da esquerda para a direita, funciona como mostrado na tabela Alavancas do Dispositivo de Kwalish.

Alavancas do Dispositivo de Kwalish

Alavanca	Para Cima	Para Baixo
1	Pernas e cauda se estendem, permitindo que o dispositivo ande ou nade.	Pernas e cauda se retraem, reduzindo o deslocamento do dispositivo para 0 e deixando-o incapaz de se beneficiar de bônus de deslocamento.
2	Vigias frontais se abrem.	Vigias frontais se fecham.
3	Vigias laterais se abrem (duas de cada lado).	Vigias laterais se fecham (duas de cada lado).
4	Duas garras se estendem dos lados frontais do dispositivo.	As garras se retraem.
5	Cada garra estendida realiza o seguinte ataque com arma corpo-a-corpo: +8 para atingir, alcance 1,5 metro, um alvo. *Acerto*: 7 (2d6) de dano de concussão.	Cada garra estendida realiza o seguinte ataque com arma corpo-a-corpo: +8 para atingir, alcance 1,5 metro, um alvo. *Acerto*: o alvo fica agarrado (CD 15 para escapar).
6	O dispositivo anda ou nada para frente	O dispositivo anda ou nada para trás.
7	O dispositivo vira 90 graus para a esquerda.	O dispositivo vira 90 graus para a direita.
8	Objetos similares a olhos emitem luz plena num raio de 9 metros e penumbra num raio adicional de 9 metros.	As luzes se apagam.
9	O dispositivo mergulha até 6 metros em um líquido.	O dispositivo sobe até 6 metros em um líquido.
10	A escotilha traseira se destranca e abre.	A escotilha traseira se fecha e tranca.

Dispositivo de Kwalish

Escudo Animado

Elixir de Saúde

Poção, rara

Quando você bebe esta poção, ela cura qualquer doença que esteja afligindo você e remove as condições cego, surdo, paralisado e envenenado. O líquido vermelho claro tem pequenas bolhas de luz nele.

Elmo Brilhante

Item maravilhoso, muito raro (requer sintonização)

Este elmo estonteante é ornado com 1d10 diamantes, 2d10 rubis, 3d10 opalas de fogo e 4d10 opalas. Qualquer gema removida do elmo se desfaz em pó. Quando todas as gemas forem removidas ou destruídas, o elmo perde sua mágica.

Você recebe os seguintes benefícios enquanto usá-lo:

- Você pode usar uma ação para conjurar uma das seguintes magias (CD de resistência 18), usando uma das gemas do elmo do tipo específico como componente: *luz do dia* (opala), *bola de fogo* (opala de fogo), *rajada prismática* (diamante) ou *muralha de fogo* (rubi). A gema é destruída quando a magia é conjurada e desaparece do elmo.
- Contanto que ele tenha pelo menos um diamante, o elmo emite penumbra num raio de 9 metros quando pelo menos um morto-vivo estiver na área. Qualquer morto-vivo que começa seu turno na área sofre 1d6 de dano radiante.
- Contanto que o elmo tenha pelo menos um rubi, você tem resistência a fogo.
- Contanto que o elmo tenha pelo menos uma opala de fogo, você pode usar uma ação para falar uma palavra de comando para fazer uma arma que você esteja empunhando explodir em chamas. As chamas emitem luz plena num raio de 3 metros e penumbra por 3 metros adicionais. As chamas são inofensivas a você e sua arma. Quando você atingir um ataque usando a arma flamejante, o alvo sofre 1d6 de dano de fogo extra. As chamas duram até você usar uma ação bônus para falar a palavra de comando novamente ou até você largar ou embainhar a arma.

Role um d20 se você estiver usando o elmo e sofrer dano de fogo como resultado de fracassar num teste de resistência contra uma magia. Num resultado de 1, o elmo emite raios de luz de suas gemas remanescentes. Cada criatura a até 18 metros do elmo, fora você, deve ser bem sucedida num teste de resistência de Destreza CD 17 ou será atingida pelos raios, sofrendo dano radiante igual ao número de gemas no elmo. O elmo e suas gemas, então, são destruídos.

Elmo de Compreenção de Idiomas

Item maravilhoso, incomum

Enquanto estiver usando este elmo, você pode usar uma ação para conjurar a magia *compreender idiomas* através dele, à vontade.

Elmo de Telepatia

Item maravilhoso, incomum (requer sintonização)

Enquanto estiver usando este elmo, você pode usar uma ação para conjurar a magia *detectar pensamentos* (CD de resistência 13) através dele. Enquanto você mantiver a concentração na magia, você pode usar uma ação bônus para enviar uma mensagem telepática para a criatura em que você está se focando. Ela pode responder – usando uma ação bônus para fazê-lo – enquanto seu foco nela continuar.

Enquanto mantiver o foco em uma criatura com *detectar pensamentos*, você pode usar uma ação para conjurar a magia *sugestão* (CD de resistência 13) através do elmo na criatura. Uma vez usada, a propriedade de *sugestão* não poderá ser usada novamente até o próximo amanhecer.

Elmo de Teletransporte

Item maravilhoso, raro (requer sintonização)

Este elmo possui 3 cargas. Enquanto estiver usando-o, você pode usar uma ação para gastar uma carga e conjurar a magia *teletransporte* através dele. O elmo recupera 1d3 das cargas gastar diariamente ao amanhecer.

Escaravelho de Proteção
Item maravilhoso, lendário (requer sintonização)

Se você segurar este medalhão em formato de besouro em sua mão por 1 rodada, uma inscrição aparece em sua superfície e revela sua natureza mágica. Ele concede dois benefícios enquanto estiver em sua posse:

- Você tem vantagem em testes de resistência contra magias.
- O escaravelho tem 12 cargas. Se você falhar em um teste de resistência contra uma magia necromântica ou um efeito nocivo originado de uma criatura morta-viva, você pode usar sua reação para gastar 1 carga e tornar o fracasso em um sucesso. O escaravelho se desfaz em pó e é destruído quando sua última carga for gasta.

Escudo +1, +2 ou +3
Armadura (escudo), incomum (+1), raro (+2) ou muito raro (+3)

Enquanto estiver segurando este escudo, você tem um bônus na CA determinado por sua raridade. Este bônus é adicionado ao bônus normal do escudo na CA.

Escudo Animado
Armadura (escudo), muito raro (requer sintonização)

Enquanto estiver segurando este escudo, você pode falar sua palavra de comando, com uma ação bônus, para fazê-lo se animar. O escudo salta no ar e flutua no seu espaço para proteger você como se você o estivesse usando, deixando suas mãos livres. O escudo permanece animado por 1 minuto, até você usar uma ação bônus para terminar este efeito ou até você ficar incapacitado ou morrer, nesse momento o escudo cai no chão ou em sua mão, caso você tenha uma mão livre.

Escudo Apanhador de Flechas
Armadura (escudo), raro (requer sintonização)

Você recebe +2 de bônus na CA contra ataques a distância enquanto estiver empunhando este escudo. Esse bônus é adicionado ao bônus normal do escudo na CA. Além disso, toda vez que um atacante fizer um ataque a distância contra um alvo a até 1,5 metro de você, você pode usar sua reação para se tornar o alvo do ataque, no lugar.

Escudo de Atração de Projéteis
Armadura (escudo), raro (requer sintonização)

Enquanto estiver segurando este escudo, você tem resistência a dano de ataques à distância com armas.

Maldição. Este escudo é amaldiçoado. Se sintonizar com ele amaldiçoa você até você ser alvo da magia *remover maldição* ou mágica similar. Remover o escudo fracassa em terminar a maldição em você. Sempre que um ataque à distância com arma for feito contra um alvo a até 3 metros de você, a maldição faz com que você seja o alvo, no lugar.

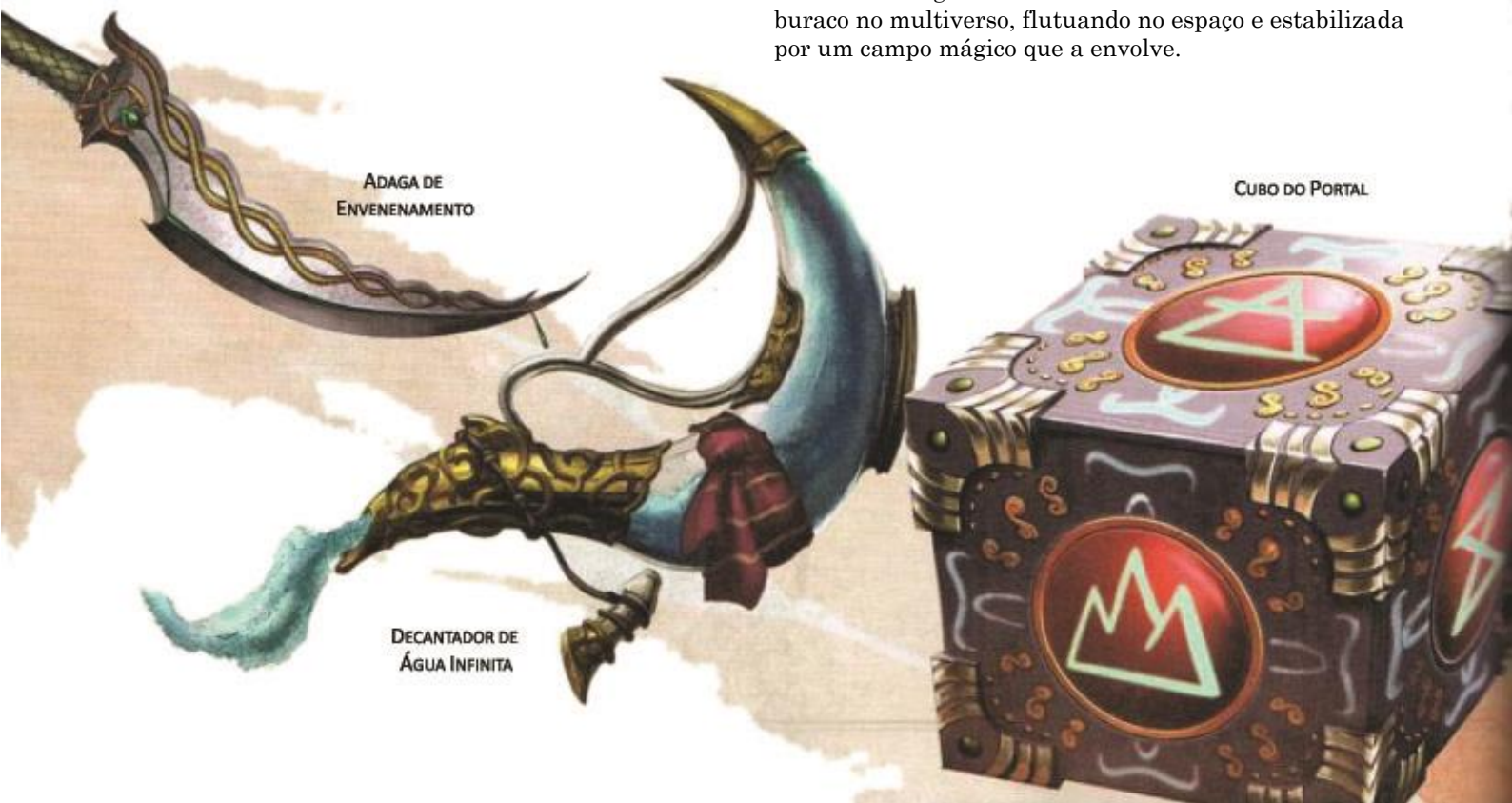
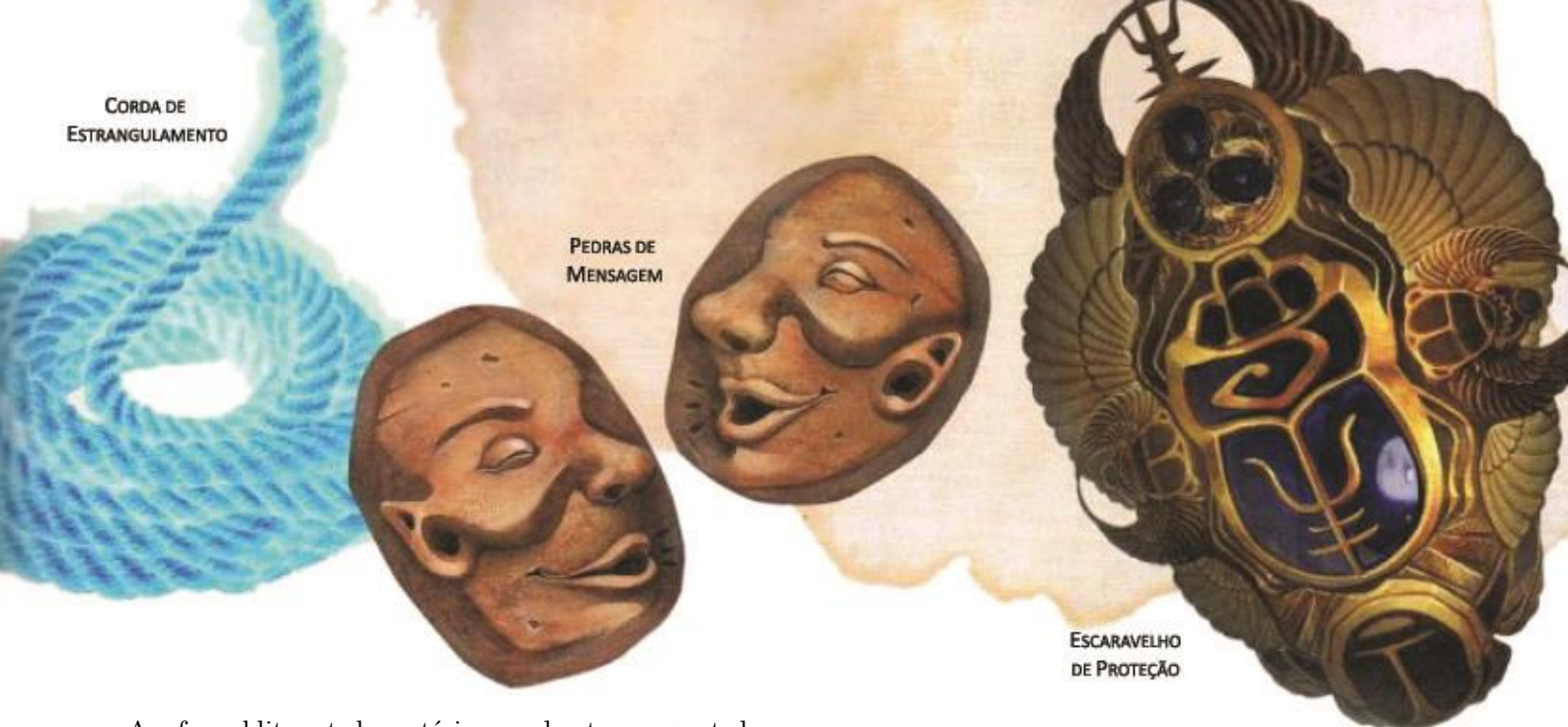
Escudo de Proteção Contra Magia
Armadura (escudo), muito raro (requer sintonização)

Enquanto estiver segurando este escudo, você tem vantagem em teste de resistência contra magias e outros efeitos mágicos, e ataques com magia tem desvantagem contra você.

Escudo Sentinela
Armadura (escudo), incomum

Enquanto estiver segurando este escudo, você tem vantagem nas jogada de iniciativa e testes de Sabedoria (Percepção). O escudo é brasonado com o símbolo de um olho.

Esfera de Aniquilação
Item maravilhoso, lendário

Esta esfera negra de 60 centímetros de diâmetro é um buraco no multiverso, flutuando no espaço e estabilizada por um campo mágico que a envolve.

A esfera oblitera toda matéria que ela atravessa e toda matéria que passa através dela. Artefatos são a exceção. A não ser que um artefato seja suscetível ao dano da *esfera de aniquilação*, ele passa através da esfera ileso. Qualquer outra coisa que toque a esfera, mas não seja totalmente engolfado e obliterado por ela, sofre 4d10 de dano de energia.

A esfera fica parada até alguém controla-la. Se você estiver a até 18 metros de uma esfera descontrolada, você pode usar uma ação para realizar um teste de Inteligência (Arcanismo) CD 25. Com um sucesso, a esfera levita em uma direção de sua escolha, até uma quantidade de metros igual a 1,5 x seu modificador de Inteligência (mínimo 1,5 metro). Se fracassar, a esfera se move 3 metros em sua direção. Uma criatura cuja esfera entre no espaço deve ser bem sucedida num teste de resistência de Destreza CD 13 ou seja tocado por ela, sofrendo 4d6 de dano de energia.

Se você tentar controlar uma esfera que esteja sob controle de outra criatura, você realiza um teste de Inteligência (Arcanismo) resistido por um teste de Inteligência (Arcanismo) da outra criatura. O vencedor da disputa ganha controle da esfera e pode levita-la como normal.

Se a esfera entrar em contato com um portal planar, como o criado pela magia *portal*, ou um espaço extradimensional, como dentro de um *buraco portátil*, o Mestre determina aleatoriamente o que acontece, usando a tabela a seguir.

d100	Remendo
01–50	A esfera é destruída.
51–85	A esfera se move através do portal ou para dentro do espaço extradimensional.
86–00	Uma brecha espacial envia cada criatura e objeto a até 54 metros, incluindo a esfera, para um plano de existência aleatório.

Espada Dançarina

Arma (qualquer espada), muito rara (requer sintonização)

Você pode usar uma ação bônus para jogar esta espada mágica no ar e falar a palavra de comando. Quando você faz isso, a espada começa a flutuar, voando até 9 metros e atacando uma criatura de sua escolha a 1,5 metro dela. A espada usa sua jogada de ataque e modificador de habilidade para jogadas de dano.

Enquanto a espada flutua, você pode usar sua ação bônus para fazer a espada voar até 9 metros para outro lugar a até 9 metros de você. Como parte da mesma ação, você pode fazer a espada atacar uma criatura a 1,5 metro dela.

Após a espada flutuante atacar pela quarta vez, ela voa até 9 metros e tenta voltar a sua mão. Se você não tiver nenhuma mão livre, ela cairá no chão, nos seus pés. Caso a espada não tenha qualquer obstáculo até você, ela se moverá o mais próximo possível e então cairá no chão. Ela também para de flutuar se você a agarrar ou se afastar mais de 9 metros dela.

Espada da Retaliação

Arma (espada longa), lendária (requer sintonização com uma criatura com a mesma tendência da espada)

No mundo de Greyhawk, se tem conhecimento da existência de apenas nove destas lâminas. Cada uma foi modelada após a lendária espada Fragarach, que é diversamente traduzida como "Palavra Final". Cada uma das nove espadas possui seu próprio nome e tendência, e cada uma carrega uma gema diferente em seu pomo. Você recebe +3 de bônus nas jogadas de ataque e dano feitas com esta espada. Além disso, enquanto estiver empunhando a espada, você pode usar sua reação para realizar um ataque corpo-a-corpo com ela contra qualquer criatura no alcance que tenha causado dano a você. Você tem vantagem na jogada de ataque e qualquer dano causado com este ataque especial ignora qualquer imunidade ou resistência a dano que o alvo possua.

Nome	Tendência	Gema
Respondedora	Caótica e boa	Esmeralda
Discutidora	Caótica e má	Jato
Finalizadora	Leal e neutra	Ametista
Gracejo Final	Caótica e neutra	Turmalina
Rebatedora	Neutra e boa	Topázio
Replicadora	Neutra	Peridoto
Retrucadora	Leal e boa	Água marinha
Treplicadora	Leal e má	Granada
Terminadora	Neutra e má	Espinela

Espada da Vingança

Arma (qualquer espada), incomum (requer sintonização)

Você recebe +1 de bônus nas jogadas de ataque e dano feitas com esta espada mágica.

Maldição. Esta espada é amaldiçoada e possuída por um espírito vingativo. Se sintonizar com ela estende a maldição a você. Enquanto você permanecer amaldiçoado, você não deseja se separar da espada, mantendo-a com você o tempo todo. Enquanto estiver sintonizado a esta espada, você tem desvantagem nas jogadas de ataque feitas com armas diferentes dessa.

Além disso, enquanto a espada estiver com você, você deve ser bem sucedido num teste de resistência de Sabedoria CD 15 toda vez que sofrer dano em combate. Se fracassar na resistência, você deve atacar a criatura que causou dano a você até cair a 0 pontos de vida ou fazê-la cair, ou caso você não consiga alcançar a criatura para realizar um ataque corpo-a-corpo contra ela.

Você pode quebrar a maldição das formas usuais. Alternativamente, conjurar *banimento* na espada forçará o espirito vingativo a partir. A espada então, se torna uma arma +1 sem qualquer outra propriedade.

Espada Decepadora

Arma (qualquer espada que cause dano cortante), muito rara (requer sintonização)

Quando você ataca um objeto com esta espada mágica e atinge, maximize o dado de dano da arma contra o alvo.

Quando você ataca uma criatura com esta arma e rola um 20 na jogada de ataque, o alvo sofre 14 de dano cortante extra. Então role outro d20. Se você rolar um 20, você decepa um dos membros do alvo, com o efeito de tal perda sendo determinado pelo Mestre. Se a criatura não tiver um membro para ser decepado, você arranca uma porão do corpo dela, no lugar.

Além disso, você pode falar a palavra de comando da espada para fazer a lâmina emitir luz plena num raio de 3 metros e penumbra por mais 3 metros adicionais. Dizer a palavra de comando novamente ou embainhar a espada, apaga a luz.

Espada do Furto de Vidas

Arma (qualquer espada), rara (requer sintonização)

Quando você ataca uma criatura com esta espada mágica e rola um 20 na jogada de ataque, o alvo sofre 10 de dano necrótico extra se ele não for um constructo ou morto-vivo. Você também ganha 10 pontos de vida temporários.

Espada do Sangramento

Arma (qualquer espada), rara (requer sintonização)

Pontos de vida perdidos através do dano causado com esta arma só podem ser recuperados através de um descanso curto ou longo, não por regeneração, magia ou quaisquer outros meios.

Uma vez por turno, quando você atingir uma criatura com um ataque usando esta arma mágica, você pode ferir o alvo. No início de cada um dos turnos da criatura ferida, ela sofre 1d4 de dano necrótico para cada vez que você a feriu, e então ela pode fazer um teste de resistência de Constituição CD 15, terminando o efeito de todos os ferimentos em si, com um sucesso. Alternativamente, a criatura ferida, ou uma criatura a até 1,5 metro dela, pode usar uma ação para realizar um teste de Sabedoria (Medicina) CD 15, terminando o efeito de tais ferimentos com um sucesso.

Espada Vorpal

Arma (qualquer espada que cause dano cortante), lendária (requer sintonização)

Você recebe +3 de bônus nas jogadas de ataque e dano feitas com esta arma mágica. Além disso, a arma ignora resistência a dano cortante.

Quando você atacar uma criatura que tenha pelo menos uma cabeça com esta arma e rolar um 20 na jogada de ataque, você arranca uma das cabeças da criatura. A criatura morre se não puder sobreviver sem a cabeça perdida. Uma criatura é imune a esse efeito se for imune a dano cortante, não tenha ou precise de uma cabeça, possua ações lendárias ou o Mestre decida que a criatura é muito grande para que sua cabeça seja decepada por esta arma. Tal criatura, ao invés, receberia 6d8 de dano cortante extra pelo ataque.

Espelho do Aprisionamento

Item maravilhoso, muito raro

Quando este espelho de 1,2 metro de altura é visto indiretamente, sua superfície mostra imagens borradas de criaturas. O espelho pesa 25 quilos, tem CA 11, 10 pontos de vida e vulnerabilidade a dano de concussão. Ele se despedaça e é destruído quando for reduzido a 0 pontos de vida.

Se o espelho estiver pendurado em uma superfície vertical e você estiver a 1,5 metro dele, você pode usar uma ação para falar a palavra de comando e ativa-lo. Ele permanece ativo até você usar uma ação para falar a palavra de comando novamente.

Qualquer criatura, diferente de você, que vir seu reflexo enquanto o espelho estiver ativo, a até 9 metros dele, deve ser bem sucedida num teste de resistência de Carisma CD 15 ou será aprisionada, junto com qualquer coisa que esteja vestindo ou carregando, em uma das doze celas extradimensionais do espelho. Este teste de resistência é feito com vantagem se a criatura souber a natureza do espelho e constructos passam automaticamente nesse teste de resistência.

Uma cela extradimensional é uma expansão infinita preenchida com uma fina névoa que reduz a visibilidade a 3 metros. Criaturas presas na cela do espelho não envelhecem e não precisam comer, beber ou dormir. Uma criatura presa dentro de uma cela pode escapar usando magia que permita viagens planares. Do contrário, a criatura está confinada a cela até ser libertada.

Se o espelho aprisionar uma criatura, mas suas doze celas extradimensionais já estiverem ocupada, o espelho liberta uma criatura aleatoriamente para acomodar o novo prisioneiro. Uma criatura liberta aparece em um espaço desocupado dentro da visão do espelho, mas olhando para o lado contrário. Caso o espelho seja despedaçado, todas as criaturas contidas nele serão libertadas e aparecerão em espaços desocupados próximos dele.

Enquanto estiver a 1,5 metro do espelho, você pode usar uma ação para falar o nome de uma criatura aprisionada nele ou chamar uma cela em particular pelo número. A criatura nomeada ou contida na cela nomeada aparece como uma imagem na superfície do espelho. Você e a criatura podem, então, se comunicar normalmente.

De forma similar, você pode usar uma ação para falar uma segunda palavra de comando e libertar uma criatura aprisionada no espelho. A criatura libertada aparece, junto com todos os seus pertences, em um espaço desocupado próximo ao espelho e olhando para o lado contrário dele.

Estátua de Poderes Incríveis

Item maravilhoso, raridade depende da estátua

Uma *estátua de poderes incríveis* é uma estatueta de uma besta pequena o suficiente para caber no bolso. Se você usar uma ação para falar a palavra de comando e arremessar a estátua em um local no solo a até 18 metros de você, a estátua torna-se uma criatura viva. Se o espaço onde a criatura apareceria estiver ocupado por outras criaturas ou objetos, ou caso não haja espaço suficiente para a criatura, a estátua não se tornará uma criatura.

A criatura é amigável a você e aos seus companheiros. Ela compreende seu idioma e obedece seus comandos

falados. Se você não der um comando, a criatura se defenderá, mas não realizará nenhuma ação. Veja o *Manual dos Monstros* para as estatísticas da criatura, exceto para a mosca gigante.

A criatura existirá por uma duração específica para cada estátua. Ao final da duração, a criatura reverte a forma de estátua. Ela reverte prematuramente se cair a 0 pontos de vida ou se você usar uma ação para dizer a palavra de comando novamente e toca-la. Quando a criatura se tornar uma estátua novamente, sua propriedade não poderá ser usada novamente até que um certo tempo se passe, como especificado na descrição da estátua.

Bodes de Marfim (Raro). Estas estatuetas de marfim de bodes sempre são criadas em conjuntos de três. Cada bode parece único e funciona de forma diferente dos outros. As propriedades deles são as seguintes:

- O *bode de viagem* pode se tornar um bode Grande com as mesmas estatísticas de um cavalo de montaria. Ele tem 24 cargas e a cada hora ou porção que tenha passado na forma de besta consome 1 carga. Enquanto ele tiver cargas, você pode usá-lo o quanto desejar. Quando as cargas acabarem, ele reverte a forma de estátua e não pode ser usado novamente até que 7 dias se passem, quando ele recuperará todas as cargas.

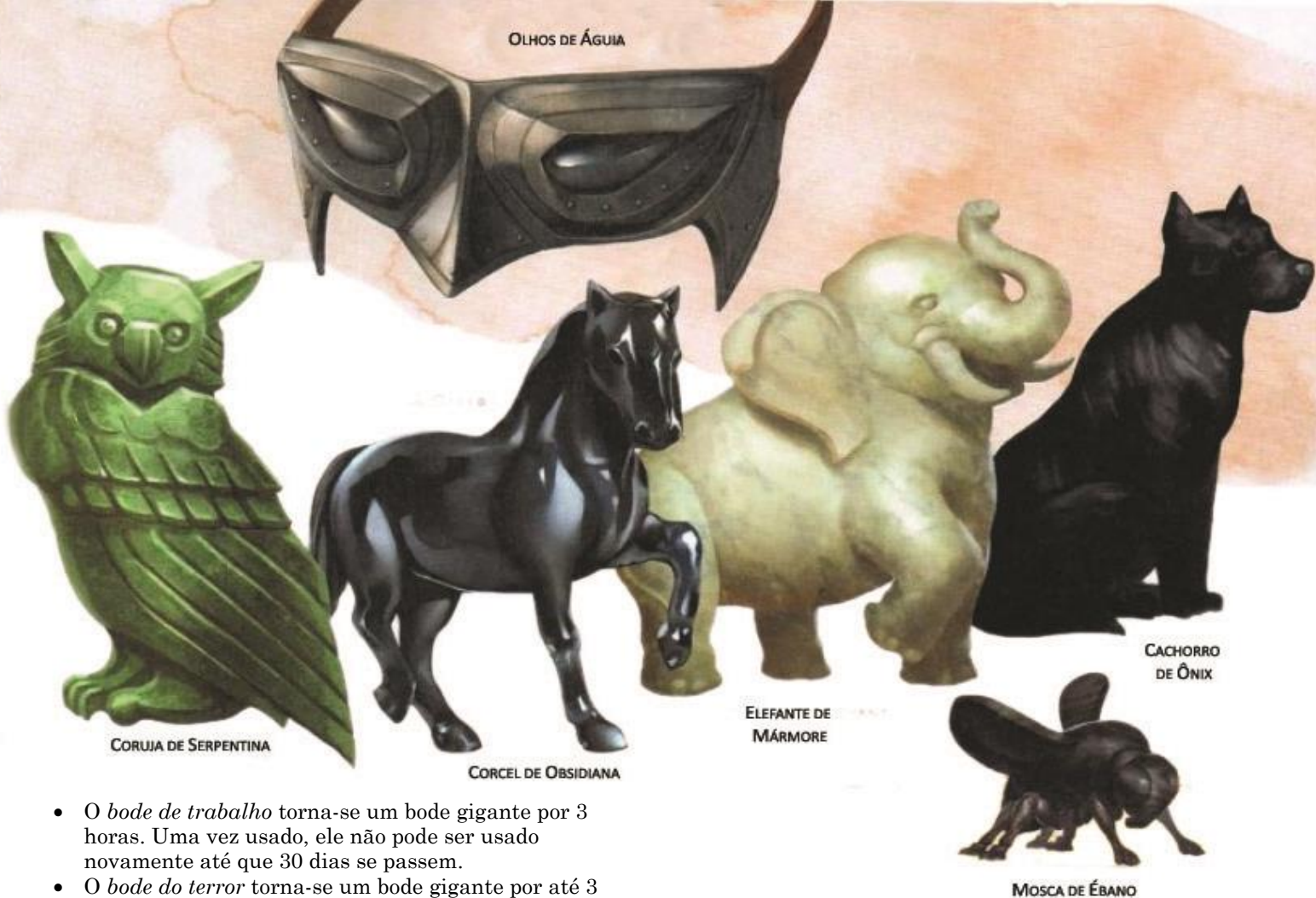
Mosca de Ébano

Mosca Gigante

Besta grande, imparcial

Classe de Armadura 11
Pontos de Vida 19 (3d10 + 3)
Deslocamento 9 m, voo 18 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	13 (+1)	13 (+1)	2 (–4)	10 (+0)	3 (–4)

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 10
Idiomas –

- O *bode de trabalho* torna-se um bode gigante por 3 horas. Uma vez usado, ele não pode ser usado novamente até que 30 dias se passem.
- O *bode do terror* torna-se um bode gigante por até 3 horas. O bode não pode atacar, mas você pode remover os chifres dele e usa-los como armas. Um chifre se transforma em uma *lança de montaria +1* e o outro em uma *espada longa +2*. Remover um chifre requer uma ação e a arma desaparece e o chifre volta quando o bode reverte a forma de estátua. Além disso, o bode emana uma aura de terror, num raio de 9 metros, enquanto você estiver cavalgando ele. Qualquer criatura hostil a você que comece o turno dela na aura deve ser bem sucedida num teste de resistência de Sabedoria CD 15, ou ficará amedrontada pelo bode por 1 minuto ou até que o bode reverta a forma de estátua. A criatura amedrontada pode repetir o teste de resistência no final de cada um dos turnos dela, terminando o efeito sobre si, se obtiver sucesso. Uma vez que tenha obtido sucesso na resistência contra o efeito, uma criatura fica imune a aura do bode pelas próximas 24 horas. Uma vez que a estátua seja usada, ela não pode ser usada novamente até que 15 dias se passem.

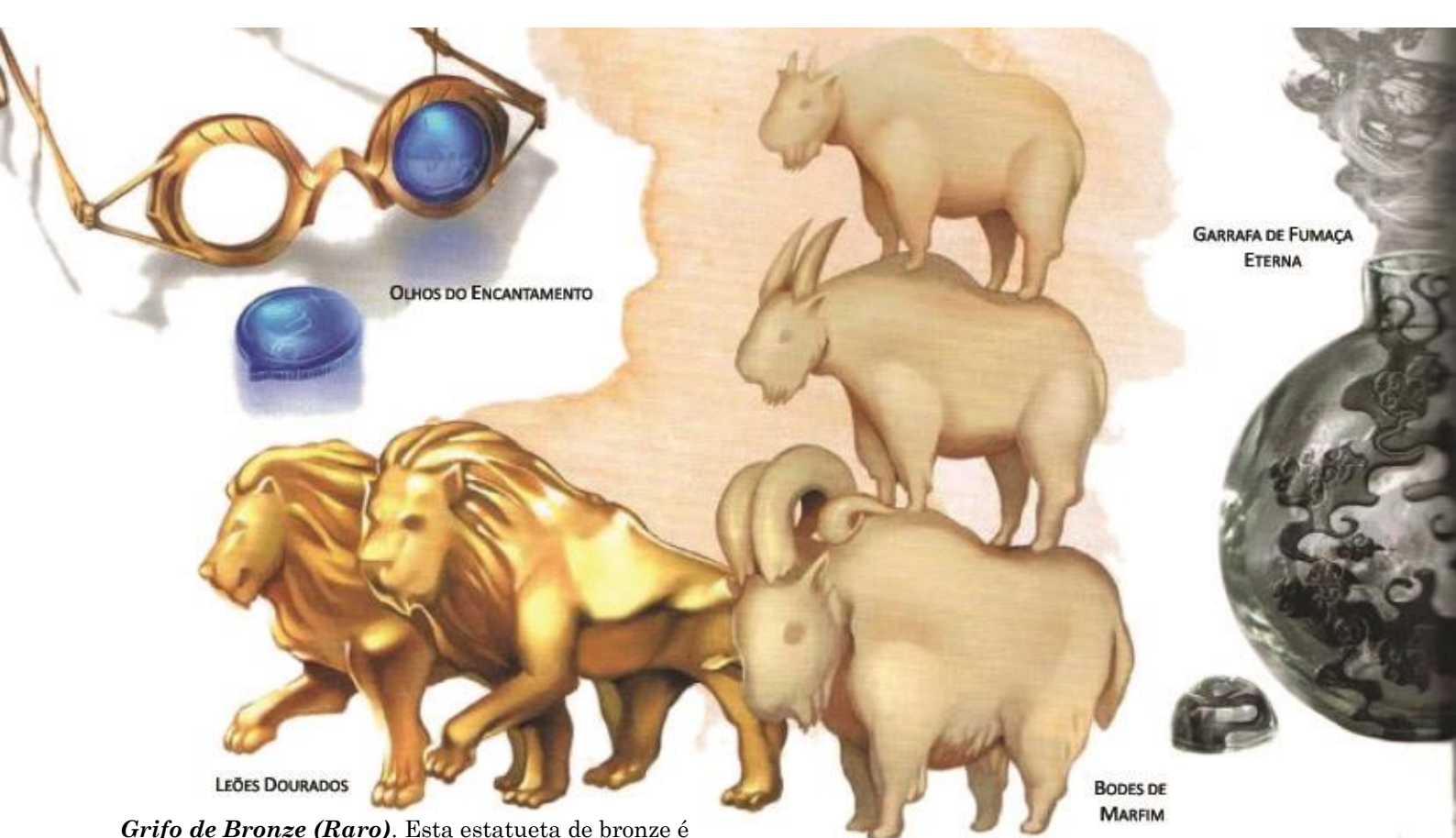
Cachorro de Ônix (Raro). Esta estatueta de ônix de um cão pode se transformar em um mastim por até 6 horas. O mastim tem Inteligência 8 e pode falar Comum. Ele também tem visão no escuro com alcance de 18 metros e pode ver criaturas e objetos invisíveis dentro desse alcance. Uma vez usado, ele não pode ser usado novamente até que 7 dias se passem.

Corcel de Obsidiana (Muito Raro). Este cavalo de obsidiana polido pode se transformar em um pesadelo por até 24 horas. O pesadelo voa apenas para se defender. Uma vez usado, ele não pode ser usado novamente até que 15 dias se passem.

Se você tiver tendência boa, a estátua tem 10 por cento de chance, a cada vez que você usa-la, de ignorar suas ordens, incluindo o comando para reverter a forma de estátua. Se você estiver montando o pesadelo enquanto ele ignora suas ordens, você e o pesadelo são instantaneamente transportados para um local aleatório no plano do Hades, onde o pesadelo reverterá a sua forma de estátua.

Coruja de Serpentina (Raro). Esta estatueta de serpentina de uma coruja pode se transformar em uma coruja gigante por até 8 horas. Uma vez usado, ele não pode ser usado novamente até que 2 dias se passem. A coruja pode se comunicar telepaticamente com você a qualquer distância se você e ela estiverem no mesmo plano de existência.

Corvo de Prata (Incomum). Esta estatueta de prata de um corvo pode se transformar em um corvo por até 12 horas. Uma vez usada, ela não pode ser usada novamente até que 2 dias se passem. Enquanto estiver na forma de corvo, a estátua permite que você conjure a magia *mensageiro animal* nela à vontade.

Elefante de Mármore (Raro). Esta estatueta de mármore tem aproximadamente 10 centímetros de altura e comprimento. Ela pode se transformar em um elefante por até 24 horas. Uma vez usado, ele não pode ser usado novamente até que 7 dias se passem.

Grifo de Bronze (Raro). Esta estatueta de bronze é um grifo rampante. Ela pode se transformar num grifo por até 6 horas. Uma vez usada, ela não pode ser usada novamente até que 5 dias se passem.

Leões Dourados (Raro). Esta estatueta de ouro de leões sempre é criada em pares. Você pode usar uma estátua ou ambas simultaneamente. Cada uma pode se transformar em um leão por até 1 hora. Uma vez que um leão tenha sido usado, ele não pode ser usado novamente até que 7 dias se passem.

Mosca de Ébano (Raro). Esta estatueta de ébano é esculpida para se parecer com uma mosca varejeira. Ela pode se transformar numa mosca gigante por até 12 horas e pode ser usada como montaria. Uma vez que tenha sido usada, ela não poderá ser usada novamente até que 2 dias se passem.

Faixas de Ferro de Bilarro

Item maravilhoso, raro

Estas esferas de ferro enferrujadas medem 7,5 centímetros de diâmetro e pesam 0,5 quilo. Você pode usar uma ação para falar a palavra de comando e arremessar a esfera em uma criatura Enorme ou menor que você possa ver, a até 18 metros de você. Conforme a esfera se move pelo ar, ela se abre em um faixas de metal entrelaçadas.

Realize uma jogada de ataque à distância com um bônus de ataque igual ao seu modificador de Destreza mais seu bônus de proficiência. Se atingir, o alvo fica impedido até você usar uma ação bônus para falar a palavra de comando novamente e liberta-lo. Fazer isso, ou errar o ataque, faz com que as faixas se contraiam e voltem a ser uma esfera novamente.

Uma criatura, incluindo a impedida, pode usar uma ação para fazer um teste de Força CD 20 para partir as faixas de ferro. Em um sucesso, o item é destruído e a criatura impedida é libertada. Se o teste falhar, qualquer tentativa posterior feita pela criatura automaticamente fracassa até que 24 horas tenham se passado.

Uma vez que as faixas tenha sido usadas, elas não poderão ser usadas novamente até o próximo amanhecer.

Ferraduras da Velocidade

Item maravilhoso, raro

Estas ferraduras de ferro vêm em conjuntos de quatro. Enquanto todas as quatro ferraduras estiverem fixadas aos cascos de um cavalo ou criatura similar, elas aumentam o deslocamento de caminhada da criatura em 9 metros.

Ferraduras do Zéfiro

Item maravilhoso, muito raro

Estas ferraduras de ferro vêm em um conjunto de quatro. Enquanto todas as ferraduras estiverem fixadas nos cascos de um cavalo ou criatura similar, elas permitirão que a criatura se mova normalmente enquanto flutua a 10 centímetros do solo. Esse efeito significa que a criatura pode cruzar ou ficar sobre superfícies não-sólidas ou instáveis, como água ou lava. A criatura não deixa rastros e ignora terrenos difíceis. Além disso, a criatura pode se mover com seu deslocamento normal por 1 horas por dia sem sofrer de exaustão pela marcha forçada.

Filtro do Amor

Poção, incomum

Da próxima vez que você vir uma criatura dentro de 10 minutos após beber esse filtro, você fica enfeitiçado por essa criatura por 1 hora. Se a criatura for da espécie ou gênero que você normalmente é atraído, você a reconhece como seu amor verdadeiro enquanto estiver enfeitiçado. O líquido efervescente de coloração rosa desta poção contém uma bolha em formato de coração difícil de perceber.

Flauta Assombrada

Item maravilhoso, incomum

Você deve ser proficiente com instrumentos de sopro para usar esta flauta. Ela tem 3 cargas. Você pode usar uma

ação para toca-la e gastar 1 carga para criar um misterioso tom fascinante. Cada criatura a até 9 metros de você que ouvir você tocar, deve ser bem sucedida num teste de resistência de Sabedoria CD 15, ou ficará amedrontada em relação a você por 1 minuto. Se desejar, todas as criaturas na área que não sejam hostis a você, obtêm sucesso automaticamente no teste de resistência. Uma criatura que fracasse no teste de resistência pode repeti-lo no final de cada um dos turnos dela, terminando o efeito sobre si, caso obtenha sucesso. Uma criatura que seja bem sucedida no teste de resistência fica imune ao efeito destas flauta por 24 horas. A flauta recupera 1d3 cargas gastar diariamente ao amanhecer.

Flauta dos Esgotos

Item maravilhoso, incomum (requer sintonização)

Você deve ser proficiente com instrumentos de sopro para usar esta flauta. Enquanto você estiver sintonizado a ela, ratos ordinários e ratos gigantes serão indiferentes a você e não irão ataca-lo, a não ser que você os ameace ou machuque.

A flauta tem 3 cargas. Se você tocar a flauta com uma ação, você pode usar uma ação bônus para gastar 1 das 3 cargas, convocando um enxame de ratos (veja o *Manual dos Monstros* para as estatísticas) com cada carga gasta, considerando que hajam ratos suficientes, a até 800 metros de você, para serem convocados dessa forma (como determinado pelo Mestre). Se não houverem ratos suficientes para formar um enxame, a carga é desperdiçada. Enxames convocados se movem em direção a música pela rota mais curta disponível, mas não estão sob seu controle. A flauta recuperam 1d3 cargas gastar diariamente ao amanhecer.

Sempre que um enxame de ratos que não esteja sob o controle de outra criatura estiver a até 9 metros de você enquanto você estiver tocando a flauta, você pode realizar um teste de Carisma resistido por um teste de Sabedoria do enxame. Se você perder a disputa, o enxame agirá como normalmente faria e não pode ser seduzido pela música pelas próximas 24 horas. Se você vencer a disputa, o enxame é seduzido pela música da flauta e se tornará amigável a você e aos seus companheiros enquanto você continuar a tocar a flauta a cada rodada com uma ação. Um enxame amigável obedece seus comandos. Se você não der nenhum comando a um enxame amigável, ele se defenderá, mas não realizará qualquer ação. Se um enxame amigável começar o turno dele e não puder ouvir a música da flauta, seu controle sobre ele termina e o enxame agirá como normalmente faria e não poderá ser seduzido pela música da flauta pelas próximas 24 horas.

Flecha Assassina

Arma (flecha), muito rara

Uma *flecha assassina* é uma arma mágica feita para matar um tipo específico de criatura. Algumas são mais focadas que outras; por exemplo, existem tanto as *flechas assassinas de dragão* quanto as *flechas assassinas de dragão azul*. Se uma criatura pertencente ao tipo, raça ou grupo associado a uma *flecha assassina* sofrer dano dela, a criatura deve ser bem sucedida num teste de resistência de Constituição CD 17, sofrendo 6d10 de dano adicional se fracassar na resistência ou metade desse dano adicional caso obtenha sucesso.

Uma vez que uma *flecha assassina* tenha causado seu dano adicional a uma criatura, ela se torna uma flecha não-mágica.

Outros tipos de munição mágica desse tipo existem, como *virotes assassinos* para bestas, apesar de as flechas serem mais comuns.

Fortaleza Instantânea de Daern

Item maravilhoso, raro

Você pode usar uma ação para colocar este cubo de metal de 2,5 centímetros no solo e falar sua palavra de comando. O cubo rapidamente cresce e se transforma em uma fortaleza que permanece até que você use uma ação para falar a palavra de comando que a dissipa, que funciona apenas se a fortaleza estiver vazia.

A fortaleza é uma torre quadrada de 6 metros de lado e 9 metros de altura, com seteiras em todos os lados e uma ameia no topo dela. Seu interior é dividido em dois pisos, com uma escada correndo por uma lateral conectando-os. A escada termina num alçapão que leva à cobertura. Quando ativada, a torre terá uma pequena porta no lado voltado para você. A porta se abre apenas ao seu comando, o qual você pode dizer com uma ação bônus. Ela é imune a magia *arrombar* e mágicas similares, como a de um *carrilhão de abertura*.

Cada criatura na área onde a fortaleza aparece deve ser bem sucedida num teste de resistência de Destreza CD 15, sofrendo 10d10 de dano de concussão se fracassar no teste, ou metade desse dano caso obtenha sucesso. Em ambos os casos, a criatura é empurrada para um espaço desocupado mais próximo fora da área da fortaleza. Os objetos na área que não estejam sendo vestidos ou carregados sofrem esse dano e são empurrados automaticamente.

A torre é feita de adamante e sua mágica previne que ela seja derrubada. A cobertura, a porta e as paredes, cada um, tem 100 pontos de vida, imunidade a dano de armas não-mágicas, excluindo as armas de cerco e resistência a todos os outros tipos de dano. Apenas uma magia *desejo* pode reparar a fortaleza (esse uso da magia conta como replicar uma magia de 8° nível ou inferior). Cada conjuração de *desejo* faz com que a cobertura, a porta ou uma parede recupere 50 pontos de vida.

Frasco de Ferro

Item maravilhoso, lendário

Esta garrafa de ferro possui uma rolha de latão. Você pode usar uma ação para falar a palavra de comando do frasco, focando uma criatura que você possa ver, a até 18 metros de você. Se o alvo for nativo de um plano de existência diferente do que você está, o alvo deve ser bem sucedido num teste de resistência de Sabedoria CD 17 ou será aprisionado no frasco. Se o alvo já tiver sido aprisionado pelo frasco antes, ele terá desvantagem no teste de resistência. Uma vez presa, uma criatura permanece no frasco até ser libertada. O frasco pode conter apenas uma criatura por vez. Uma criatura presa no frasco não precisa respirar, comer ou beber e não envelhece.

Você pode usar uma ação para remover a rolha do frasco e libertar a criatura contida nele. A criatura é amigável a você e aos seus companheiros por 1 hora e obedece os seus comando por essa duração. Se você não der nenhum comando ou der um comando que resulte em sua morte, ela se defenderá, mas não fará mais nada. No final da duração, a criatura agirá de acordo com sua disposição e tendência normais.

d100	Conteúdo
01–50	Vazio
51	Arcanaloth
52	Cambion
53–54	Dao
55–57	Demônio (tipo 1)
58–60	Demônio (tipo 2)
61–62	Demônio (tipo 3)
63–64	Demônio (tipo 4)
65	Demônio (tipo 5)
66	Demônio (tipo 6)
67	Deva
68–69	Diabo (maior)
70–72	Diabo (menor)
73–74	Djinni
75–76	Efreeti

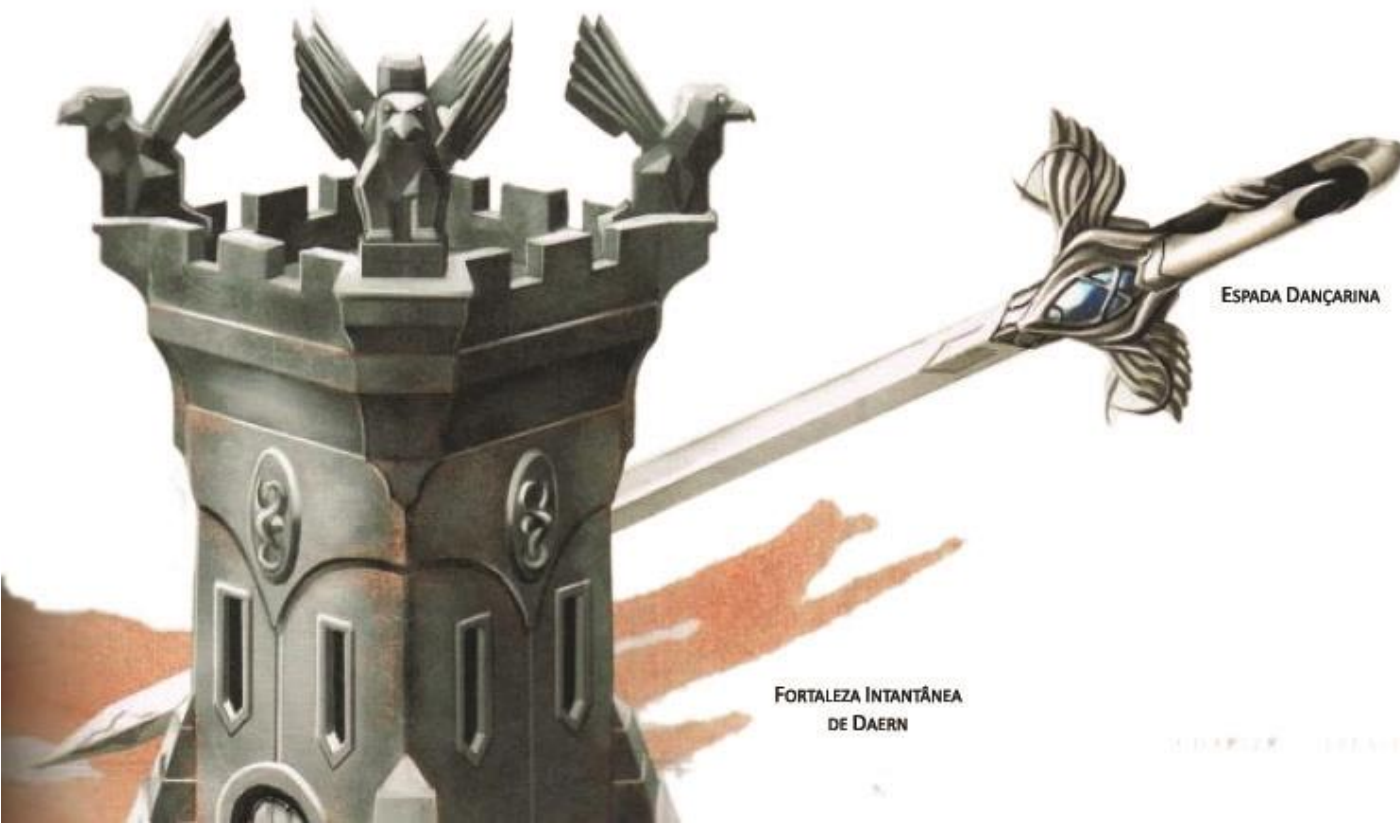
d100	Conteúdo
77–78	Elemental (qualquer)
79	Cavaleiro githyanki
80	Zerth githzerai
81–82	Caçador invisível
83–84	Marid
85–86	Mezzoloth
87–88	Bruxa da noite
89–90	Nycaloth
91	Planetário
92–93	Salamandra
94–95	Slaad (qualquer)
96	Solar
97–98	Súcubo/íncubo
99	Ultroloth
00	Xorn

Uma magia identificação revela que uma criatura está dentro do frasco, mas a única forma de determinar o tipo da criatura é abrindo o frasco. Uma garrafa descoberta recentemente poderia já possuir uma criatura, à escolha do Mestre ou determinada aleatoriamente.

Garrafa de Fumaça Eterna

Item maravilhoso, incomum

Fumaça vaza da boca arrolhada desta garrafa de latão, que pesa 0,5 quilo. Quando você usa uma ação para remover a rolha, uma nuvem de fumaça fina se espalha num raio de 18 metros da garrafa. A área da nuvem é de escuridão densa. Cada minuto que a garrafa permanecer aberta e dentro da nuvem, o raio aumenta em 3 metros até chegar ao raio máximo de 36 metros.

A nuvem persiste enquanto a garrafa estiver aberta. Fechar a garrafa requer que você diga a palavra de comando com uma ação. Uma vez fechada, a nuvem se dispersa após 10 minutos. Um vento moderado (16,5 a 30 quilômetros por hora) também pode dispersar a fumaça após 1 minuto, e um vento forte (31,5 ou mais quilômetros por hora) também pode fazer o mesmo após 1 rodada.

Espada Dançarina

Fortaleza Intantânea de Daern

Garrafa do Efreeti

Item maravilhoso, muito raro

Esta garrafa de latão pintada pesa 0,5 quilo. Quando você usa uma ação para remover sua rolha, uma fina nuvem de fumaça sai da garrafa. No final do seu turno, a fumaça desaparece em uma explosão de fogo inofensiva e um efreeti aparece em um espaço desocupado a até 9 metros de você. Veja o *Manual dos Monstros* para as estatísticas do efreeti.

Da primeira vez que a garrafa for aberta, o Mestre rola para determinar o que acontece.

d100	Efeito
01–10	O efreeti ataca você. Após lutar por 5 rodadas, ele desaparece e a garrafa perde sua mágica.
11–90	O efreeti serve você por 1 hora, fazendo o que você mandar. Então o efreeti volta para a garrafa e uma nova rolha retém ele. A rolha não pode ser removida por 24 horas. Das próximas duas vezes que a garrafa for aberta, o mesmo efeito ocorre. Se a garrafa for aberta uma quarta vez, o efreeti escapa e desaparece, e a garrafa perde sua mágica.
91–00	O efreeti pode conjurar a magia *desejo* três vezes para você. Ele desaparece após conceder o desejo final ou após 1 hora e a garrafa perde sua mágica.

Gema da Luminosidade

Item maravilhoso, incomum

Este prisma tem 50 cargas. Enquanto você estiver segurando ele, você pode usar uma ação para falar uma das três palavras de comando para ativar um dos seguintes efeitos:

- A primeira palavra de comando faz com que a gema emita luz plena num raio de 9 metros e penumbra por mais 9 metros adicionais. Esse efeito não gasta nenhuma carga. Ele dura até você usar uma ação bônus para repetir a palavra de comando ou até você usar outra função da gema.
- A segunda palavra de comando gasta 1 carga e faz com que a gema dispare um raio brilhante de luz em uma criatura, que você possa ver, a até 18 metros de você. A criatura deve ser bem sucedida num teste de resistência de Constituição CD 15 ou ficará cega por 1 minuto. A criatura pode repetir o teste de resistência no final de cada um dos turnos dela, terminando o efeito sobre si, caso obtenha sucesso.
- A terceira palavra de comando gasta 5 cargas e faz com que a gema brilhe com luz cegante num cone de 9 metros originado em você. Cada criatura no cone deve realizar um teste de resistência como se tivesse sido atingida pelo raio criado com a segunda palavra de comando.

Quando todas as cargas da gema tiverem sido gastar, a gema torna-se uma joia não-mágica valendo 50 po.

Gema de Visão

Item maravilhoso, raro (requer sintonização)

Esta gema possui 3 cargas. Com uma ação, você pode falar a palavra de comando e gastar 1 carga. Pelos próximos 10 minutos, você tem visão verdadeira com alcance de 36 metros quando você olhar através da gema.

A gema recupera 1d3 das cargas gastar diariamente ao amanhecer.

Gema Elemental

Item maravilhoso, incomum

Esta gema contém uma centelha de energia elemental. Quando você usa uma ação para quebra a gema, um elemental é invocado como se você tivesse conjurado a magia *conjurar elemental* e a mágica da gema é perdida. O tipo da gema determina o elemental invocado pela magia.

Gema	Elemental Invocado
Safira azul	Elemental do ar
Diamante amarelo	Elemental da terra
Coríndon vermelho	Elemental do fogo
Esmeralda	Elemental da água

Globo de Fluxo

Item maravilhoso, incomum

Esta pequena esfera de vidro fino pesa 0,5 quilo. Se você estiver a até 18 metros dela, você pode falar a palavra de comando e fazer com que ela emane a magia *luz* ou *luz do dia*. Uma vez usado, o efeito de *luz do dia* não pode ser usado novamente até o próximo amanhecer.

Você pode falar outra palavra de comando, com uma ação, para fazer o globo iluminado se erguer no ar e flutuar a não mais de 1,5 metro do chão. O globo flutua dessa forma até você ou outra criatura pega-lo. Se você se afastar mais de 18 metros do globo flutuante, ele segue você até estar a até 18 metros de você. Ele toma a rota mais rápida para fazer isso. Se for impedido de se mover, o globo pousa suavemente no solo, torna-se inativo e sua luz se apaga.

Instrumento dos Bardos

Item maravilhoso, raridade variável (requer sintonização com um bardo)

Um *instrumento dos bardos* é um exemplar exótico de seu tipo, superior a um instrumento ordinário de todas as formas. Sete tipos desses instrumentos existem, cada um nomeado em homenagem a um lendário colégio de bardos. A tabela a seguir lista as magias comuns a todos os instrumentos, assim como as magias especificas a cada um deles e sua raridade. Uma criatura que tente tocar um instrumento sem se sintonizar a ele, deve ser bem sucedida num teste de resistência de Sabedoria CD 15 ou sofrerá 2d4 de dano psíquico.

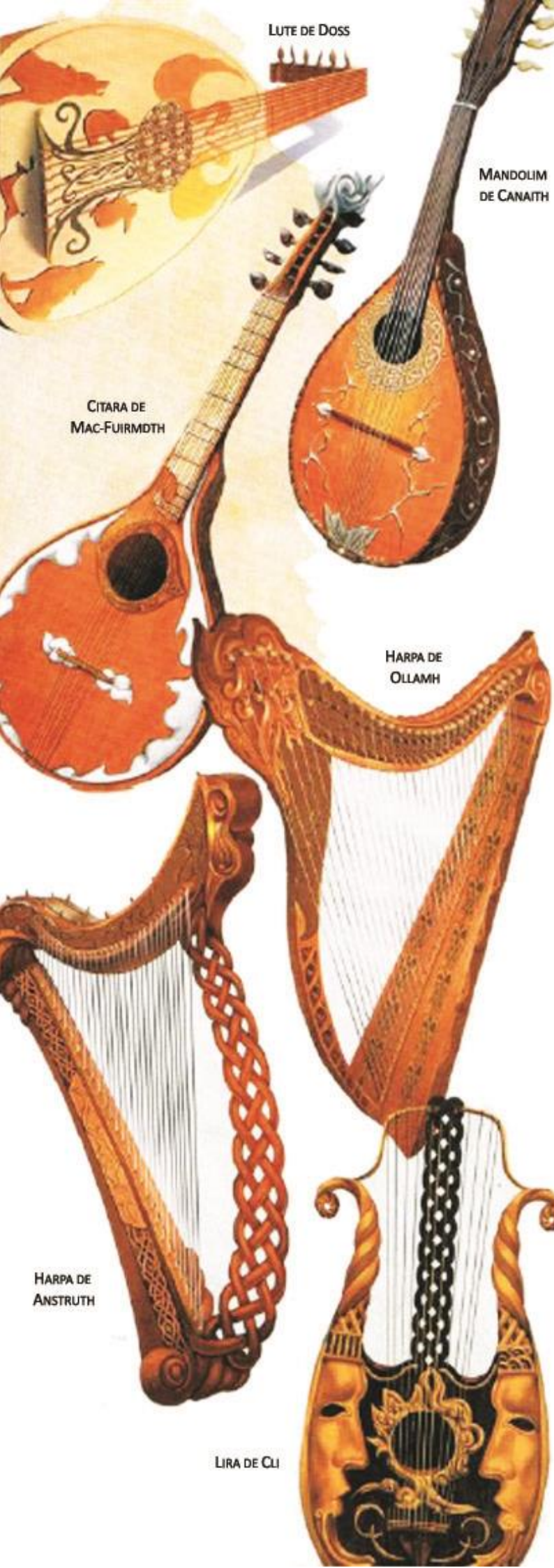
Você pode usar uma ação para tocar o instrumento e conjurar uma de suas magias. Uma vez que o instrumento tenha sido usado para conjurar uma magia, ele não poderá ser usado para conjurar essa magia novamente até o próximo amanhecer. A magia usa sua habilidade de conjuração e CD de suas magias.

Quando você usa o instrumento para conjurar uma magia que faça com que os alvos fiquem enfeitiçados caso fracassem na resistência, os alvos terão desvantagem nos testes de resistência. Esse efeito se aplica tanto quando você está usando o instrumento como fonte de magia quanto como seu foco de conjuração.

Instrumento	Raridade	Magias
Todos	–	*Voo, invisibilidade, levitação, proteção contra o bem e mal*, mais as magias listadas para o instrumento em particular
Harpa de Anstruth	Muito raro	*Controlar o clima, curar ferimentos* (5° nível), *muralha de espinhos*
Mandolim de Canaith	Raro	*Curar ferimentos* (3° nível), *dissipar magia, proteção contra energia* (elétrico apenas)
Lira de Cli	Raro	*Moldar rochas, muralha de fogo, muralha de vento*
Alaúde de Doss	Incomum	*Amizade animal, proteção contra energia* (fogo apenas), *proteção contra veneno*
Bandolim de Fochlucan	Incomum	*Constrição, fogo das fadas, bordão místico, falar com animais*
Citara de Mac-Fuirmidh	Incomum	*Pele de árvore, curar ferimentos, névoa obscurecente*
Harpa de Ollamh	Lendário	*Confusão, controlar o clima, tempestade de fogo*

Jarro de Alquimia

Item maravilhoso, incomum

Este jarro de cerâmica parece comportar até 4 litros de líquido e pesar 6 quilos tanto cheio quanto vazio. Sons de líquido podem ser ouvidos de dentro do jarro quando ele é sacudido, mesmo se o jarro estiver vazio.

Você pode usar uma ação e nomear um líquido da tabela abaixo para fazer com que o jarro produza o líquido escolhido. Depois disso, você pode desarrolhar o jarro com uma ação e derramar o líquido, até 7 litros por minuto. A quantidade máxima de líquido que o jarro pode produzir depende do líquido que você nomeou.

Uma vez que o jarro tenha começado a produzir um líquido, ele não poderá produzir um diferente, ou mais de um que já tenha atingido seu máximo, até o próximo amanhecer.

Líquido	Quant Máx	Líquido	Quant Máx
Ácido	25 ml	Óleo	1 litro
Veneno básico	1,5 ml	Vinagre	8 litros
Cerveja	16 litros	Água doce	32 litros
Mel	4 litros	Água salgada	48 litros
Maionese	8 litros	Vinho	4 litros

Ladra das Nove Vidas

Arma (qualquer espada), muito rara (requer sintonização)

Você recebe +2 de bônus nas jogadas de ataque e dano feitas com esta arma mágica.

A espada possui 1d8 +1 cargas. Se você atingir um acerto crítico contra uma criatura que esteja com 100 pontos de vida ou menos, ela deve ser bem sucedida num teste de resistência de Constituição CD 15 ou morrerá instantaneamente, conforme a espada arranca sua força vital do corpo dela (um constructo ou morto-vivo é imune). A espada perde 1 carga se a criatura for morta. Quando a espada não tiver mais cargas, ela perde esta propriedade.

Lâmina da Sorte

Arma (qualquer espada), lendária (requer sintonização)

Você recebe +1 de bônus nas jogadas de ataque e dano feitas com esta arma mágica. Enquanto a espada estiver em sua posse, você também ganha +1 de bônus nos testes de resistência.

Sorte. Se a espada estiver em sua posse, você pode chamar a sorte dela (nenhuma ação necessária) para jogar novamente uma jogada de ataque, teste de habilidade ou teste de resistência que você não tenha gostado. Você deve usar a segunda jogada. Esta propriedade não pode ser usada até o próximo amanhecer.

Desejo. A espada possui 1d4 – 1 cargas. Enquanto a empunhar, você pode usar uma ação para gastar 1 carga e conjurar a magia *desejo* através dela. Esta propriedade não pode ser usada novamente até o próximo amanhecer. A espada perde esta propriedade se não tiver mais cargas.

Lâmina do Sol

Arma (espada longa), rara (requer sintonização)

Este item parece um cabo de espada longa. Enquanto segura o cabo, você pode usar uma ação bônus para fazer uma lâmina de radiação pura emergir do nada, ou fazer a lâmina desaparecer. Enquanto a lâmina existir, esta espada longa mágica terá a propriedade acuidade. Se você for proficiente com espadas curtas ou espadas longas, você é proficiente com a *lâmina do sol*.

Você recebe +2 de bônus nas jogadas de ataque e dano feitas com esta arma, que causa dano radiante ao invés de dano cortante. Quando você atinge um morto-vivo com ela, o alvo sofre 1d8 de dano radiante extra.

A lâmina luminosa da espada emite luz plena num raio de 4,5 metros e penumbra por mais 4,5 metros adicionais. Enquanto a lâmina permanecer, você pode usar uma ação para expandir ou reduzir o raio de luz e penumbra em 1,5 metro cada, até o máximo de 9 metros cada ou até o mínimo de 3 metros cada.

Lanterna de Revelação

Item maravilhoso, incomum

Enquanto acessa, esta lanterna coberta queima por 6 horas com 1 litro de óleo, emitindo luz plena num raio de 9 metros e penumbra por 9 metros adicionais. Criaturas e objetos invisíveis serão visíveis enquanto estiverem na luz plena da lanterna. Você pode usar uma ação para abaixar o capuz, reduzindo a luz para penumbra num raio de 1,5 metro.

Leque do Vento

Item maravilhoso, incomum

Enquanto segurar este leque, você pode usar uma ação para conjurar a magia lufada de vento (CD de resistência 13) através dele. Uma vez usado, o leque não deveria ser usado novamente até o próximo amanhecer. Cada vez que ele for usado novamente após isso, existe 20 por cento de chance cumulativa de nada acontecer e ele se rasgar em farrapos não-mágicos imprestáveis.

Língua Flamejante

Arma (qualquer espada), rara (requer sintonização)

Você pode usar uma ação para falar a palavra de comando desta espada, fazendo com que chamas emerjam de sua lâmina. Essas chamas emitem luz plena num raio de 12 metros e penumbra por amis 12 metros adicionais. Enquanto a espada estiver em chamas, ela causa 2d6 de dano de fogo extra a qualquer alvo que atingir. As chamas duram até que você use uma ação bônus para falar a palavra de comando novamente ou até você largar ou embainhar a espada.

Luvas de Apanhar Projéteis

Item maravilhoso, incomum (requer sintonização)

Estas luvas parecem se mesclas às suas mãos quando você as coloca. Quando um ataque armado à distância atinge você enquanto estiver usando-as, você pode usar sua reação para reduzir o dano em 1d10 + seu modificador de Destreza, considerando que você tenha uma mão livre. Se você reduzir o dano a 0, você pode agarrar o projétil caso ele seja pequeno o suficiente para você segura-lo com sua mão.

Luvas de Destreza

Item maravilhoso, raro (requer sintonização)

Seu valor de Destreza é 19 enquanto você usar estas luvas. Elas não produzem qualquer efeito em você se seu valor de Destreza já for 19 ou maior.

Luvas de Nadar e Escalar

Item maravilhoso, incomum (requer sintonização)

Enquanto estiver usando estas luvas, nadar e escalar não custa movimento extra a você e você recebe +5 de bônus em testes de Força (Atletismo) feitos para escalar ou nadar.

Luvas do Ladrão

Item maravilhoso, incomum

Estas luvas são invisíveis quando vestidas. Enquanto estiver usando-as, você recebe +5 de bônus em testes de Destreza (Prestidigitação) e testes de Destreza feitos para abrir fechaduras.

Maça da Destruição

Arma (maça), rara

Você recebe +1 de bônus nas jogadas de ataque e dano feitas com esta arma mágica. O bônus aumenta para +3 quando você usa a maça para atacar um constructo.

Quando você rolar um 20 em uma jogada de ataque feita com esta arma, o alvo sofre 7 de dano de concussão extra, ou 14 de dano de concussão extra se for um constructo. Se o constructo ficar com 25 pontos de vida ou menos após sofrer esse dano, ele é destruído.

Maça do Rompimento

Arma (maça), rara (requer sintonização)

Quando você atingir um corruptor ou um morto-vivo com esta arma mágica, a criatura sofre 2d6 de dano radiante extra. Se o alvo ficar com 25 pontos de vida ou menos após sofrer esse dano, ele deve ser bem sucedido num teste de resistência de Sabedoria CD 15 ou será destruído. Se obtiver sucesso, a criatura ficará amedrontada em relação a você até o final do seu próximo turno.

Enquanto você empunhar esta arma, ela emite luz plena num raio de 6 metros e penumbra por mais 6 metros adicionais.

Maça do Terror

Arma (maça), rara (requer sintonização)

Esta arma mágica possui 3 cargas. Enquanto a empunhar, você pode usar uma ação para gastar 1 carga e liberar uma onda de terror. Cada criatura, à sua escolha, num raio de 9 metros a partir de você, deve ser bem sucedida num teste de resistência de Sabedoria CD 15 ou ficará amedrontada em relação a você por 1 minuto. Enquanto estiver amedrontada dessa forma, uma criatura deve gastar seus turnos tentando se afastar o máximo que puder de você e não pode se mover para um espaço a menos de 9 metros de você voluntariamente. Ela também não pode realizar reações. Para sua ação, ela pode usar apenas a ação de Disparada ou tentar escapar de um efeito que a impeça de se mover. Caso não tenha para onde ir, uma criatura pode repetir o teste de resistência, terminando o efeitos sobre si, caso obtenha sucesso.

A massa recupera 1d3 cargas gastas diariamente ao amanhecer.

Machado Furioso

Arma (qualquer machado), raro (requer sintonização)

Você recebe +1 de bônus nas jogadas de ataque e dano feitas com esta arma mágica. Além disso, enquanto estiver sintonizado com essa arma, seu máximo de pontos de vida aumenta em 1 para cada nível que você possua.

Maldição. Este machado é amaldiçoado e se sintonizar com ele estende a maldição a você. Enquanto você estiver amaldiçoado, você não desejará se separar do machado, mantendo-o a seu alcance o tempo todo. Você também tem desvantagem nas jogadas de ataque com qualquer arma diferente do machado, a não ser que nenhum adversário esteja a menos de 18 metros de você que você possa ver ou ouvir.

Toda vez que uma criatura hostil causar dano a você enquanto esse machado estiver com você, você deve ser bem sucedido num teste de resistência de Sabedoria CD 15 ou entrará em frenesi. Enquanto estiver em frenesi, você deve usar sua ação a cada rodada para atacar a criatura mais próxima de você, com o machado. Se você puder realizar ataques extras como parte da ação de Ataque, você usará esses ataques extras, movendo-se para atacar a criatura mais próxima seguinte após derrubar seu alvo atual. Se você tiver diversos alvos possíveis, você ataca um aleatoriamente. Você estará em frenesi até começar seu turno sem nenhuma criatura a menos de 18 metros de você, que você possa ver ou ouvir.

Malha do Efreeti

Armadura (cota de malha), lendária (requer sintonização)

Enquanto estiver vestindo esta armadura, você recebe +3 de bônus na CA, é imune a dano de fogo e pode compreender e falar Primordial. Além disso, você ficar e atravessar rocha derretida como se fosse terreno sólido.

Malha Élfica

Armadura (camisão de malha), rara

Você ganha +1 de bônus na CA enquanto vestir esta armadura. Você é considerado proficiente com essa armadura mesmo se você não tiver proficiência com armadura média.

Manoplas de Força do Ogro

Item maravilhoso, incomum (requer sintonização)

Seu valor de Força é 19 enquanto você usar estas manoplas. Ela não produz qualquer efeito em você se seu valor de Força já for 19 ou maior.

Manto da Aranha

Item maravilhoso, muito raro (requer sintonização)

Esta peça de vestuário fina é feita de seda negra entrelaçada com finos fios de prata. Enquanto estiver vestindo-o, você ganha os seguintes benefícios:

- Você tem resistência a dano de veneno.
- Você tem deslocamento de escalada igual a seu deslocamento de caminhada.
- Você pode se mover para cima, para baixo e através de superfícies verticais e de cabeça para baixo em tetos, enquanto deixa suas mãos livres.
- Você não pode ser preso por teias de qualquer tipo e pode se mover através de teias como se elas fossem terreno difícil.
- Você pode usar uma ação para conjurar a magia *teia* (CD de resistência 13). A teia criada pela magia preenche o dobro da área normal. Uma vez usada, essa propriedade do manto não poderá ser usada novamente até o próximo amanhecer.

Manto da Arraia

Item maravilhoso, incomum

Enquanto estiver usando este manto com o capuz sobre a cabeça, você pode respirar embaixo d'água e tem deslocamento de natação de 12 metros. Colocar ou retirar o capuz requer uma ação.

Manto de Carisma

Item maravilhoso, raro (requer sintonização)

Seu valor de Carisma é 19 enquanto você usar este manto. Ele não produz qualquer efeito em você se seu valor de Carisma já for 19 ou maior.

Manto de Deslocamento

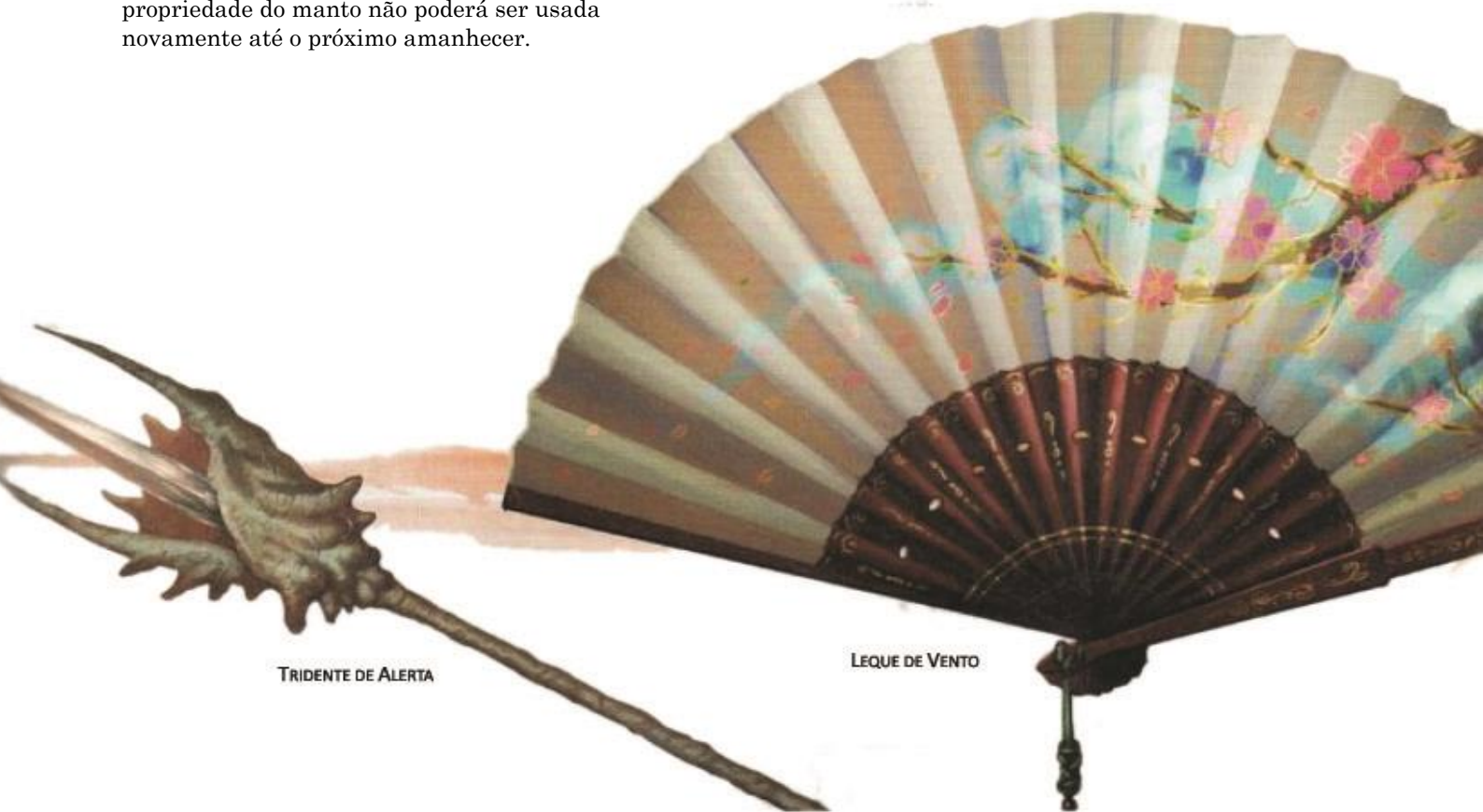
Item maravilhoso, raro (requer sintonização)

Enquanto estiver usando este manto, ele projeta uma ilusão que faz com que você parece estar em um lugar próximo da sua localização real, fazendo com que qualquer criatura tenha desvantagem nas jogadas de ataque contra você. Se você sofrer dano, a propriedade para de funcionar até o início do seu próximo turno. Essa propriedade é suprimida enquanto você estiver incapacitado, impedido ou, de alguma outra forma, incapaz de se mover.

Manto de Invisibilidade

Item maravilhoso, lendário (requer sintonização)

Enquanto estiver usando este manto, você pode colocar o capuz dele sobre sua cabeça para se tornar invisível. Enquanto estiver invisível, qualquer coisa que você esteja carregando ou vestindo fica invisível com você. Você se torna visível quando remove o capuz. Colocar ou retirar o capuz requer uma ação.

Deduza o tempo que você ficar invisível, em incrementos de 1 minuto, da duração máxima do manto de 2 horas. Após 2 horas de uso, o manto para de funcionar. Para cada período ininterrupto de 12 horas que o manto ficar sem uso, ele recupera 1 hora de duração.

Tridente de Alerta

Leque de Vento

Manto de Proteção

Item maravilhoso, incomum (requer sintonização)

Você recebe +1 de bônus na CA e em testes de resistência enquanto estiver usando este manto.

Manto de Resistência à Magia

Item maravilhoso, raro (requer sintonização)

Você tem vantagem em testes de resistência contra magias enquanto estiver vestindo esta capa.

Manto do Morcego

Item maravilhoso, raro (requer sintonização)

Enquanto estiver usando este manto, você tem vantagem em testes de Destreza (Furtividade). Em uma área de penumbra ou de escuridão, você pode segurar as bordas do manto com ambas as mãos e usá-lo para voar com deslocamento de 12 metros. Se você falhar em segurar as bordas do manto enquanto voa dessa forma, ou se você não estiver mais sob penumbra ou escuridão, você perde esse deslocamento de voo.

Enquanto estiver usando o manto numa área de penumbra ou escuridão, você pode usar sua ação para conjurar *metamorfose* sobre si mesmo, transformando-se em um morcego. Enquanto você estiver na forma de morcego, você mantem seus valores de Inteligência, Sabedoria e Carisma. O manto não poderá ser usado dessa forma novamente até o próximo amanhecer.

Manto Élfico

Item maravilhoso, incomum (requer sintonização)

Enquanto você estiver usando este manto com seu capuz, testes de Sabedoria (Percepção) feitos para ver você tem desvantagem, e você tem vantagem em testes de Destreza (Furtividade) feitos para se esconder, à medida que a cor do manto muda para camuflar você. Colocar ou retirar o capuz requer uma ação.

Manual de Rapidez de Movimentos

Item maravilhoso, muito raro

Este livro contém exercícios de coordenação e equilíbrio, e suas palavras foram carregadas com mágica. Se você gastar 48 horas em um período de 6 dias, ou menos, estudando o conteúdo do livro e praticando suas orientações, seu valor de Destreza aumenta em 2, até o máximo para esse valor. O manual então perde sua mágica, recuperando-a em um século.

Manual de Saúde Corporal

Item maravilhoso, muito raro

Este livro contém dicas de saúde e dieta, e suas palavras foram carregadas com mágica. Se você gastar 48 horas em um período de 6 dias, ou menos, estudando o conteúdo do livro e praticando suas orientações, seu valor de Constituição aumenta em 2, até o máximo para esse valor. O manual então perde sua mágica, recuperando-a em um século.

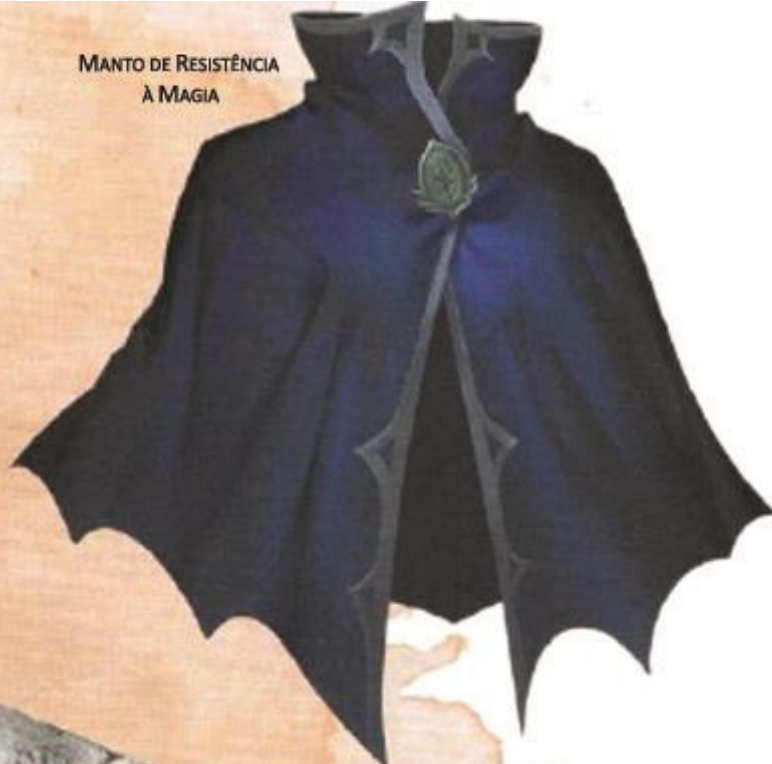
Manual do Bom Exercício

Item maravilhoso, muito raro

Este livro descreve exercícios de ginástica e suas palavras foram carregadas com mágica. Se você gastar 48 horas em um período de 6 dias, ou menos, estudando o conteúdo do livro e praticando suas orientações, seu valor de Força aumenta em 2, até o máximo para esse valor. O manual então perde sua mágica, recuperando-a em um século.

Manual dos Golens

Item maravilhoso, muito raro

Este livro contém informações e encantos necessários para construir um tipo de golem em particular. O Mestre escolhe o tipo ou o determina aleatoriamente. Para decifrar e usar o manual, você deve ser um conjurador com pelo menos dois espaços de magias de 5° nível. Uma criatura que não possa usar o manual dos golens e tente lê-lo, sofre 6d6 de dano psíquico.
Para criar um golem, você deve gastar o tempo mostrado na tabela, trabalhando sem interrupções com o manual em mãos e descansando não mais de 8 horas por dia. Você também deve pagar o custo especificado para adquirir os suprimentos.

d20	Golem	Tempo	Custo
1–5	Barro	30 dias	65.000 po
6–17	Carne	60 dias	50.000 po
18	Ferro	120 dias	100.000 po
19–20	Pedra	90 dias	80.000 po

Quando você terminar de criar o golem, o livro é consumido por chamas místicas. O golem torna-se animado quando as cinzas do manual forem aspergidas nele. Ele está sob seu controle, e compreende e obedece aos seus comandos falados. Veja o *Manual dos Monstros* para as estatísticas de jogo dele.

Marca Congelante

Arma (qualquer espada), muito rara (requer sintonização)

Quando você atinge um ataque usando esta espada mágica, o alvo sofre 1d6 de dano de frio extra. Além disso, enquanto estiver empunhando a espada, você tem resistência a dano de fogo.

Em temperaturas congelantes, a lâmina emite luz plena num raio de 3 metros e penumbra por mais 3 metros adicionais.

Quando você sacar essa arma, você pode extinguir todas as chamas não-mágicas a até 9 metros de você. Essa propriedade pode ser usada até uma vez por hora.

Martelo dos Trovões

Arma (malho), lendário

Você recebe +1 de bônus nas jogadas de ataque e dano feitas com esta arma mágica.

Destruidor de Gigantes (Requer Sintonização). Você deve estar usando um *cinturão de força do gigante* (qualquer variação) e *manoplas de força do ogro* para se sintonizar com essa arma. A sintonização termina se você tirar quaisquer dos itens. Enquanto estiver sintonizado com essa arma e empunhando-a, seu valor de Força aumenta em 4 e pode exceder 20, mas não 30. Quando você rolar um 20 em uma jogada de ataque com essa arma contra um gigante, o gigante deve ser bem sucedido num teste de resistência de Constituição CD 17 ou morrerá.

O martelo também tem 5 cargas. Enquanto estiver sintonizado a ele, você pode gastar 1 carga e realizar um ataque à distância armado com o martelo, arremessando-o como se ele tivesse a propriedade arremesso com distância normal de 6 metros e distância longa de 18 metros. Se o ataque atingir, o martelo libera um trovão audível a até 90 metros. O alvo e cada criatura a até 9 metros dele deve ser bem sucedido num teste de resistência de Constituição CD 17 ou ficará atordoado até o final do seu próximo turno. O martelo recupera 1d4 +1 das cargas gastar diariamente ao amanhecer.

Matadora de Dragões

Arma (qualquer espada), rara

Você recebe +1 de bônus nas jogadas de ataque e dano feitas com esta arma mágica.

Quando você atinge um dragão com essa arma, o dragão sofre 3d6 de dano extra do tipo da arma. Com os propósitos dessa arma, "dragão" se refere a qualquer criatura de tipo dragão, incluindo tartarugas-dragão e wyverns.

Matador de Gigantes
Arma (qualquer machado ou espada), raro

Você recebe +1 de bônus nas jogadas de ataque e dano feitas com esta arma mágica.

Quando você atinge um gigante com ela, o gigante sofre 2d6 de dano extra do tipo de dano da arma e deve ser bem sucedido num teste de resistência de Força CD 15, ou será derrubado no chão. Com os propósitos dessa arma, "gigante" se refere a qualquer criatura de tipo gigante, incluindo ettins e trolls.

Medalhão de Pensamentos
Item maravilhoso, incomum (requer sintonização)

Este medalhão tem 3 cargas. Enquanto estiver o usando, você pode usar uma ação para gastar 1 carga e conjurar a magia *detectar pensamentos* (CD de resistência 13) através dele. O medalhão recupera 1d3 cargas gastas diariamente ao amanhecer.

Mochila de Carga
Item maravilhoso, incomum

Esta mochila possui um espaço interior consideravelmente maior que suas dimensões exteriores, grosseiramente 60 centímetros de diâmetro na abertura e 120 centímetros de profundidade. A mochila pode comportar até 250 quilos, não excedendo um volume de 20 metros cúbicos. A mochila pesa 7,5 quilos, independente do seu conteúdo. Recuperar um item da mochila requer uma ação.

Se a mochila for sobrecarregada, perfurada ou rasgada, ela se rompe e é destruída, seu conteúdo é espalhado pelo Plano Astral. Se a mochila for virada do avesso, seu conteúdo é jogado para fora, ileso, mas a mochila deve ser arrumada antes de poder ser usada novamente. Criaturas que precisem respirar dentro da mochila podem sobreviver por um número de minutos igual a 10 dividido pela quantidade de criaturas (mínimo 1 minuto), a partir do momento que elas começam a sufocar.

Colocar uma *mochila de carga* dentro de um espaço extradimensional criado por uma *sacola prestativa de Heward*, um *buraco portátil* ou item similar destruirá instantaneamente ambos os itens e abrirá um portal para o Plano Astral. O portal se origina onde um item foi colocado dentro do outro. Qualquer criatura a até 3 metros do portal é sugada para dentro dele e arremessada num local aleatório no Plano Astral. O portal então se fecha. O portal é de via única e não pode ser reaberto.

Munição +1, +2 ou +3
Arma (qualquer munição), incomum (+1), rara (+2) ou muito rara (+3)

Você tem um bônus nas jogadas de ataque e dano feitas com esta munição mágica. O bônus é determinado pela raridade da munição. Quando atinge um alvo, a munição deixa de ser mágica.

Óleo de Forma Etérea
Poção, rara

Gotas deste óleo cinzento nebuloso se formam no exterior do seu frasco e rapidamente evaporam. O óleo pode cobrir uma criatura Média ou menor, junto com o equipamento que ela esteja vestindo e carregando (um frasco adicional é necessário para cada categoria de tamanho acima de Médio). Aplicar o óleo leva 10 minutos. A criatura afetada então, recebe o efeito da magia *forma etérea* por 1 hora.

Óleo de Precisão
Poção, muito rara

Este óleo claro e gelatinoso cintila com minúsculos fragmentos de prata ultrafinos. O óleo pode cobrir uma arma cortante ou perfurante ou até 5 munições cortantes ou perfurantes. Aplicar o óleo leva 1 minuto. Por 1 hora, o item coberto será mágico e terá +3 de bônus nas jogadas de ataque e dano.

Óleo Escorregadio

Poção, incomum

Este unguento negro pegajoso é grosso e pesado em seu recipiente, mas ele flui rapidamente quando derramado. O óleo pode cobrir uma criatura Média ou menor, junto com o equipamento que ela esteja vestindo e carregando (um frasco adicional é necessário para cada categoria de tamanho acima de Médio). Aplicar o óleo leva 10 minutos. A criatura afetada ganha os efeitos da magia *movimentação livre* por 8 horas.

Alternativamente, o óleo pode ser derramado no chão com uma ação, cobrindo 3 metros quadrados, duplicando o efeito da magia *área escorregadia* na área por 8 horas.

Pedra da Boa Sorte

Item maravilhoso, incomum (requer sintonização)

Enquanto esta ágata polida estiver em sua posse, você recebe +1 de bônus em testes de habilidade e testes de resistência.

Pedra de Comandar Elementais da Terra

Item maravilhoso, raro

Se a pedra estiver tocando o solo, você pode usar uma ação para falar a palavra de comando da bacia e invocar um elemental da terra, como se você tivesse conjurado a magia *conjurar elemental*. A pedra não pode ser usada dessa forma novamente até o próximo amanhecer. A pedra pesa 2,5 quilos.

Pedra Iônica

Item maravilhoso, raridade variável (requer sintonização)

Uma *pedra iônica* é nomeada em homenagem a Ioun, um deus do conhecimento e profecia reverenciado em alguns mundos. Existem muitos tipos de *pedras iônicas*, cada tipo de uma combinação de forma e cor distinta.

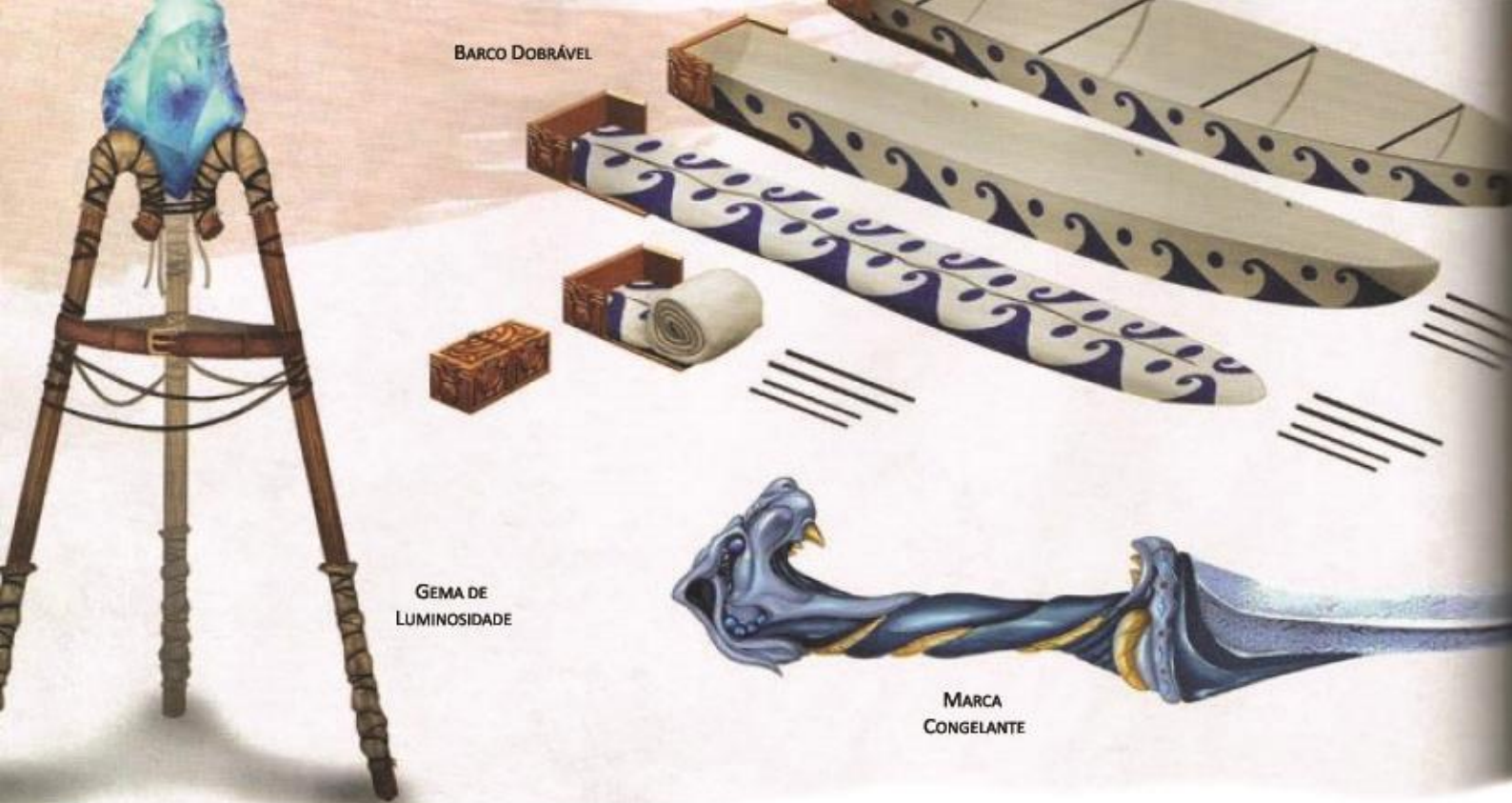
Quando você usa uma ação para arremessar uma dessas pedras no ar, a pedra orbita sua cabeça a uma distância de 30 centímetros e confere um benefício a você. Posteriormente, outra criatura deve usar uma ação para agarrar ou apanhar a pedra para separa-la de você, ou realizando um teste de ataque bem sucedido contra CA 24, ou sendo bem sucedido num teste de Destreza (Acrobacia) CD 24. Você pode usar uma ação para pegar e guardar a pedra, terminando seu efeito.

Uma pedra tem CA 24, 10 pontos de vida e resistência a todos os danos. Ela é considerada um objeto que está sendo vestido enquanto estiver orbitando sua cabeça.

Absorção (Muito Raro). Enquanto esta pedra elipsoide lavanda clara orbitar sua cabeça, você pode usar sua reação para cancelar uma magia de 4° nível ou inferior conjurada por uma criatura que você possa ver e esteja focando você.

Uma vez que a pedra tenha cancelado 20 níveis de magia, ela se incinera ficando cinza fosco e perdendo sua mágica. Se você for alvo de uma magia cujo nível seja maior que o número de níveis de magia restantes na pedra, a magia não poderá cancela-la.

Agilidade (Muito Raro). Seu valor de Destreza aumenta em 2, até o máximo de 20, enquanto esta esfera vermelha escura orbitar sua cabeça.

Prontidão (Raro). Você não pode ser surpreendido enquanto esta pedra romboide azul escura orbitar sua cabeça.

Fortitude (Muito Raro). Seu valor de Constituição aumenta em 2, até o máximo de 20, enquanto esta pedra romboide rosa orbitar sua cabeça.

Grande Absorção (Lendário). Enquanto esta pedra elipsoide lavanda e verde orbitar sua cabeça, você pode usar sua reação para cancelar uma magia de 8° nível ou inferior conjurada por uma criatura que você possa ver e esteja focando você.

Uma vez que a pedra tenha cancelado 50 níveis de magia, ela se incinera ficando cinza fosco e perdendo sua mágica. Se você for alvo de uma magia cujo nível seja maior que o número de níveis de magia restantes na pedra, a magia não poderá cancela-la.

Intuição (Muito Raro). Seu valor de Sabedoria aumenta em 2, até o máximo de 20, enquanto esta esfera azul incandescente orbitar sua cabeça.

Intelecto (Muito Raro). Seu valor de Inteligência aumenta em 2, até o máximo de 20, enquanto esta esfera escarlate e azul orbitar sua cabeça.

Liderança (Muito Raro). Seu valor de Carisma aumenta em 2, até o máximo de 20, enquanto esta esfera rosa e verde orbitar sua cabeça.

Maestria (Lendário). Seu bônus de proficiência aumenta em 1 enquanto este prisma verde claro orbitar sua cabeça.

Proteção (Raro). Você ganha +1 de bônus na CA enquanto este prisma rosa pálido orbitar sua cabeça.

Regeneração (Lendário). Você recupera 15 pontos de vida no final de cada hora enquanto este fuso branco perolado orbitar sua cabeça, considerando que você tenha pelo menos 1 ponto de vida.

Armazenamento (Raro). Este prisma roxo brilhante armazena magias conjuradas nele, mantendo-as até você usa-las. A pedra pode armazenar até 3 níveis de magia por vez. Quando é encontrado, ele conterá 1d4 – 1 níveis de magia armazenados, escolhidas pelo Mestre.
Qualquer criatura pode conjurar uma magia de 1° até 3° nível na pedra ao toca-la enquanto a magia é conjurada. A magia não produz efeito, além do de ser armazenada na pedra. Se a pedra não puder conter a magia, a magia é gasta sem surtir efeito. O nível da magia usado para conjura-la determina quantos espaços são usados.

Enquanto esta pedra orbitar sua cabeça, você pode conjurar qualquer magia armazenada nela. A magia usa o nível de magia, CD de magia, bônus de ataque de magia e habilidade de conjuração do conjurador original, mas, no resto, é tratada como se você tivesse conjurado a magia. A magia conjurada através da pedra não está mais armazenada nela, liberando os espaços.

Força (Muito Raro). Seu valor de Força aumenta em 2, até o máximo de 20, enquanto esta pedra romboide azul clara orbitar sua cabeça.

Sustento (Raro). Você não precisa comer ou beber enquanto este fuso iridescente orbitar sua cabeça.

Pedras de Mensagem

Item maravilhoso, incomum

As pedras de mensagem vem em pares, com cada pedra polida esculpida para se encaixar na outra, então, os pares são facilmente reconhecidos. Enquanto você tocar uma pedra, você pode usar uma ação para conjurar a magia *enviar mensagem* através dela. O alvo é o portador da outra pedra. Se nenhuma criatura portar a outra pedra, você saberá disso logo que usar a pedra e não conjurar a magia.

Uma vez que *enviar mensagem* seja conjurada através das pedras, elas não poderão ser usadas novamente até o próximo amanhecer. Se uma das pedras de um par for destruída, a outra se torna não-mágica.

Penas de Quaal

Item maravilhoso, raro

Este pequeno objeto parece com uma pena. Existem diferentes tipos de penas, cada um com um uso único diferente. O Mestre escolhe o tipo de pena ou o determina aleatoriamente.

d100	Pena
01–20	Âncora
21–35	Pássaro
36–50	Leque

d100	Pena
51–65	Barco de cisne
66–90	Árvore
91–00	Chicote

Âncora. Você pode usar uma ação para tocar a pena em um barco ou navio. Pelas próximas 24 horas, a embarcação não pode ser movida por quaisquer meios. Tocar a pena na embarcação novamente termina o efeito. Quando o efeito terminar, a pena desaparece.

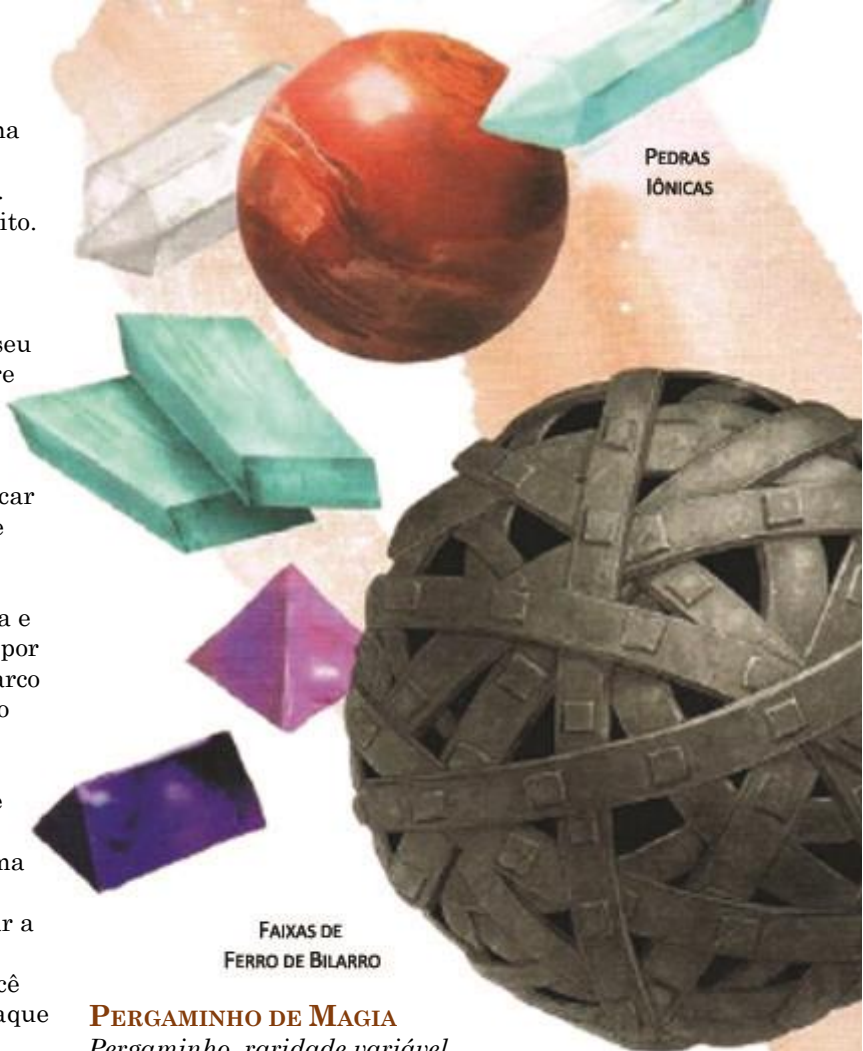
Árvore. Você deve estar ao ar livre para usar essa pena. Você pode usar uma ação para toca-la em um espaço desocupado no chão. A pena desaparece e, em seu lugar, um carvalho não-mágico brota do nada. A árvore tem 18 metros de altura e 1,5 metro de diâmetro de tronco, e a copa no seu topo se espalha num raio de 6 metros.

Barco de Cisne. Você pode usar uma ação para tocar a pena num corpo de água de pelo menos 18 metros de diâmetro. A pena desaparece e um bardo em forma de cisne de 15 metros de comprimento por 6 metros de largura toma seu lugar. O barco tem propulsão própria e se move pela água a uma velocidade de 9 quilômetros por hora. Você pode usar uma ação enquanto estiver no barco para comanda-lo a se mover ou virar 90 graus. O barco pode carregar até trinta e duas criaturas Médias ou menores. Uma criatura Grande conta como quatro criaturas Médias, enquanto que uma criatura Enorme contra como nove. O barco permanece por 24 horas e então desaparece. Você pode dispensar o barco com uma ação.

Chicote. Você pode usar uma ação para arremessar a pena em um ponto a até 3 metros de você. A pena desaparece e um chicote flutuante toma seu lugar. Você pode então, usar uma ação bônus para realizar um ataque corpo-a-corpo com magia contra uma criatura a até 3 metros do chicote, com um bônus de ataque de +9. Se atingir, o alvo sofre 1d6 + 5 de dano de energia.

Com uma ação bônus no seu turno, você pode direcionar o chicote a voar até 6 metros e repetir o ataque contra uma criatura a até 3 metros dele. O chicote desaparece depois de 1 hora, quando você usa uma ação para dispensa-lo ou quando você estiver incapacitado ou morto.

Leque. Se você estiver em um barco ou navio, você pode usar uma ação para arremessar a pena a 3 metros no ar. A pena desaparece e um leque gigante toma seu lugar. O leque flutua e cria um vento forte o suficiente para encher a vela de um barco, aumentando seu deslocamento em 7,5 quilômetros por hora por 8 horas. Você pode dispensar o leque com uma ação.

Pássaro. Você pode usar uma ação para arremessar essa pena 1,5 metro no ar. A pena desaparece e um pássaro multicolorido enorme toma seu lugar. O pássaro tem as estatísticas de um roca (veja no *Manual dos Monstros*), mas ele obedece seus comandos simples e não pode atacar. Ele pode carregar até 250 quilos enquanto estiver voando com seu deslocamento máximo (24 quilômetros por hora até o máximo de 216 quilômetros por dia, com uma hora de descanso para cada 3 horas de voo), ou 500 quilos com metade do deslocamento. O pássaro desaparece após voar a distância máxima para um dia ou se cair a 0 pontos de vida. Você pode dispensar o pássaro com uma ação.

Pergaminho de Magia

Pergaminho, raridade variável

Um pergaminho de magia contém as palavras de uma única magia, escritas em cifras místicas. Se a magia estiver na sua lista de magias de classe, você pode usar uma ação para ler o pergaminho e conjurar a magia sem precisar fornecer quaisquer componentes da magia. Do contrário, o pergaminho é inteligível.

Se a magia estiver na sua lista de magias de classe mas for de um nível maior que o que você normalmente conjura, você deve realizar um teste de habilidade usando sua habilidade de conjuração para determinar se a conjuração é bem sucedida. A CD é igual a 10 + o nível da magia. Se fracassar, a magia desaparece do pergaminho sem produzir outro efeito.

Uma vez que a magia seja conjurada, as palavras no pergaminho somem e o pergaminho se desfaz em pó.

O nível da magia num pergaminho terminar a CD do teste de resistência da magia e o bônus de ataque, assim como a raridade do pergaminho, como mostrado na tabela Pergaminho de Magia.

Pergaminho de Magia

Nível de Magia	Raridade	CD de Resistência	Bônus de Ataque
Truque	Comum	13	+5
1°	Comum	13	+5
2°	Incomum	13	+5
3°	Incomum	15	+7
4°	Raro	15	+7
5°	Raro	17	+9
6°	Muito raro	17	+9
7°	Muito raro	18	+10
8°	Muito raro	18	+10
9°	Lendário	19	+11

Um magia de mago em um *pergaminho de magia* pode ser copiada exatamente como magias de grimórios podem ser copiadas. Quando uma magia é copiada de um *pergaminho de magia*, o copiador deve ser bem sucedido num teste de Inteligência (Arcanismo) com CD igual a 10 + o nível da magia. Se o teste for bem sucedido, a magia é copiada. Independentemente do teste ser bem ou mal sucedido, o *pergaminho de magia* é destruído.

Pergaminho de Proteção
Pergaminho, raro

Cada pergaminho de proteção funciona contra um tipo específico de criatura, escolhido pelo Mestre ou determinado aleatoriamente ao rolar na tabela a seguir.

d100	Tipo de Criatura	d100	Tipo de Criatura
01–10	Aberrações	41–50	Fadas
11–20	Bestas	51–75	Corruptores
21–30	Celestiais	76–80	Plantas
31–40	Elementais	81–00	Mortos-vivos

Usar uma ação para ler o pergaminho enclausura você em uma barreira invisível que se estende de você num cilindro de 1,5 metro de raio e 3 metros de altura. Por 5 minutos, esta barreira previne criaturas do tipo especificado de entrarem ou afetarem qualquer coisa dentro do cilindro.

O cilindro se move com você e permanece centrado em você. Porém, caso você se mova de forma que uma criatura do tipo especificado entre no cilindro, o efeito termina.

Uma criatura pode tentar sobrepujar a barreira usando uma ação para realizar um teste de Carisma CD 15. Com um sucesso, a criatura deixa de ser afetada pela barreira.

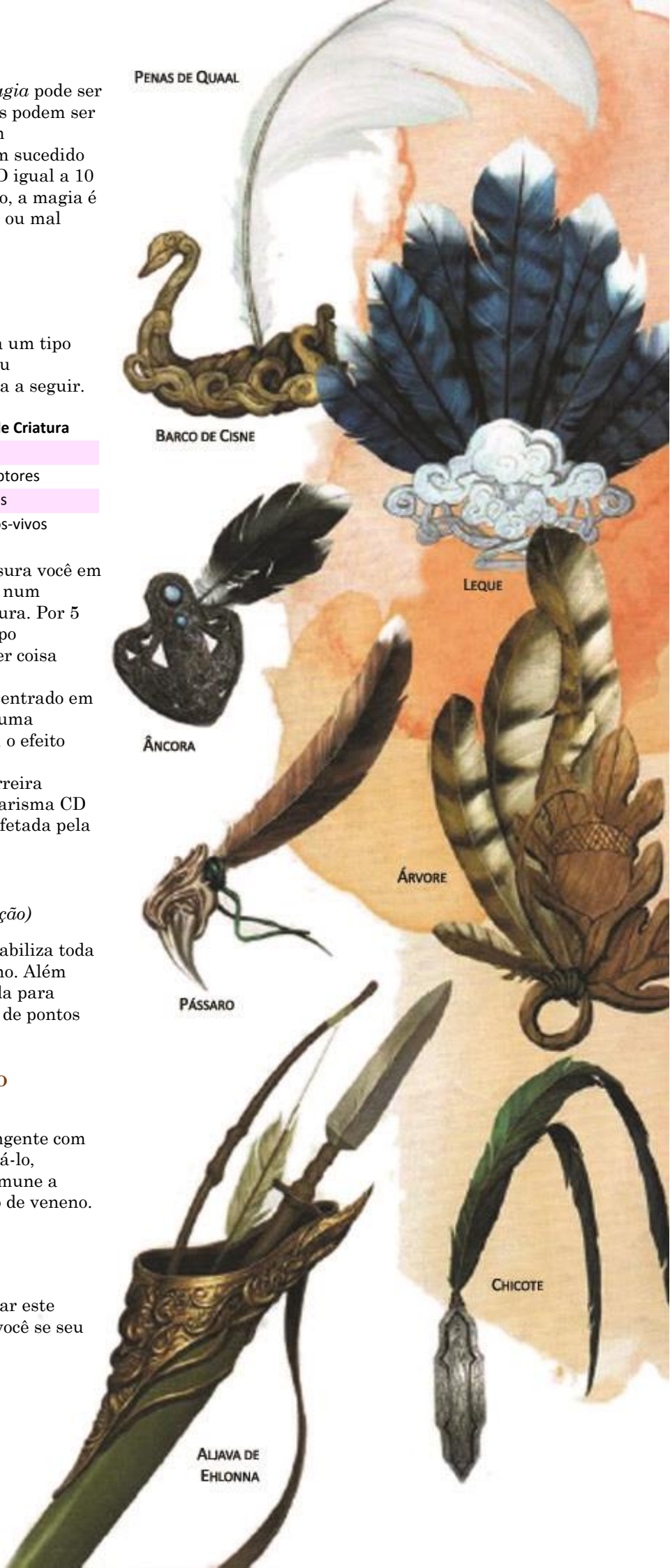
Periapto de Cicatrização
Item maravilhoso, incomum (requer sintonização)

Enquanto você usar este pingente, você se estabiliza toda vez que estiver morrendo no início do seu turno. Além disso, toda vez que você jogar um Dado de Vida para recuperar pontos de vida, dobre a quantidade de pontos de vida restaurados.

Periapto de Proteção Contra Veneno
Item maravilhoso, raro

Esta delicada corrente de prata possui um pingente com uma gema negra brilhante. Enquanto você usá-lo, venenos não surtiram efeito em você. Você é imune a condição envenenado e tem imunidade a dano de veneno.

Periapto de Sabedoria
Item maravilhoso, raro (requer sintonização)

Seu valor de Sabedoria é 19 enquanto você usar este pingente. Ele não produz qualquer efeito em você se seu valor de Sabedoria já for 19 ou maior.

Periapto de Saúde

Item maravilhoso, incomum

Você fica imune a doenças enquanto estiver usando este pingente. Se você já estiver sendo afetado por uma doença, o efeito dessa doença é suprimido enquanto você usar o pingente.

Pérola do Poder

Item maravilhoso, incomum (requer sintonização com um conjurador)

Você pode usar uma ação para falar a palavra de comando dessa pérola e recuperar um espaço de magia gasto de até 3° nível. Uma vez que tenha usado a pérola, ela não poderá ser usada novamente até o próximo amanhecer.

Pigmentos Maravilhosos de Nolzur

Item maravilhoso, muito raro

Geralmente encontrado em 1d4 potes dentro de uma caixa de madeira bem feita com um pincel (pesando 0,5 quilo ao todo), estes pigmentos permitem que você crie objetos tridimensionais ao pinta-los em duas dimensões. A pintura flui do pincel para formar o objeto desejado enquanto você se concentra na imagem.

Cada pote de tinta é suficiente para cobrir 300 metros quadrados de superfície, o que permite a você criar objetos inanimados e características de cenário – como uma porta, fosso, flores, árvores, celas, salas ou armas – com até 3.000 metros cúbicos. Leva 10 minutos para cobrir 30 metros quadrados.

Quando você completar a pintura, o objeto ou cenário pintado torna-se um objeto não-mágico real. Então, pintar uma porta ou parede criará uma porta real que pode ser aberta para o quer que exista do outro lado. Pintar um fosso em um piso criará um fosso real, e sua profundidade conta na área total dos objetos que você criou.

Nada criado pelos pigmentos pode ter um valor superior a 25 po. Se você pintar um objeto de grande valor (como um diamante ou pilha de ouro) o objeto parecerá autentico, mas uma inspeção minuciosa o revelará como sendo feito de grude, osso ou algum outro material sem valor.

Se você pintar um tipo de energia, como fogo ou eletricidade, a energia aparece mas desaparece assim que você completar a pintura, não causando qualquer ferimento a ninguém.

Pó da Seca

Item maravilhoso, incomum

Este pequeno pacote contém 1d6 + 4 punhados de pó. Você pode usar uma ação para polvilhar um punhado na água. O pó torna um cubo de 4,5 metros quadrados de água em uma esfera do tamanho de uma bola de gude, que flutua ou permanece próximo de onde o pó foi polvilhado. O peso da bolinha é irrelevante.

Alguém pode usar uma ação para esmagar a bolinha contra uma superfície dura, fazendo com que ela se despedace e libere a água absorvida pelo pó. Fazer isso termina a mágica nessa bolinha.

Um elemental composto praticamente só de água que seja exposto a um punhado de pó deve realizar um teste de resistência de Constituição CD 13, sofrendo 10d6 de dano necrótico se fracassar, ou metade desse dano caso obtenha sucesso.

Pó de Espirrar e Tossir

Item maravilhoso, incomum

Encontrado em um pequeno pacote, este pó lembra areia muito fina. Ele se assemelha ao pó de desaparecimento e uma magia *identificação* revê-la o como tal. Tem o suficiente dele para um uso.

Quando você usa uma ação para arremessa-lo no ar, você e cada criatura que precise respirar a até 9 metros de você, deve ser bem sucedida num teste de resistência de Constituição CD 15, ou ficará incapaz de respirar enquanto espirra incontrolavelmente. Uma criatura nessa condição está incapacitada e sufocando. Enquanto permanecer consciente, uma criatura pode repetir o teste de resistência no final de cada um dos seus turnos, terminando o efeito sobre si, caso obtenha sucesso. A magia *restauração menor* também pode terminar o efeito em uma criatura.

Pó do Desaparecimento

Item maravilhoso, incomum

Encontrado em um pequeno pacote, este pó lembra areia muito fina. Tem o suficiente dele para um uso. Quando você usa uma ação para arremessa-lo no ar, você e cada criatura e objeto a até 3 metros de você torna-se invisível por 2d4 minutos. A duração é a mesma para todos os alvos e o pó é consumido quando sua mágica funciona. Se uma criatura afetada pelo pó atacar ou conjurar uma magia, a invisibilidade termina nessa criatura.

Poção de Amizade Animal

Poção, incomum

Quando bebe esta poção, você pode conjurar a magia *amizade animal* (CD de resistência 13) por 1 hora, à vontade. Agitar este líquido turvo traz pedacinhos a vista: uma escama de peixe, uma língua de colibri, uma garra de gato ou pelo de um esquilo.

Poção de Aumentar

Poção, incomum

Quando bebe esta poção, você ganha o efeito de "aumentar" da magia *aumentar/reduzir* por 1d4 horas (não requer concentração). O vermelho no líquido da poção se expande constantemente em uma gota minúscula e então se contrai para colorir o líquido transparente em volta dele. Sacudir a garrafa não interrompe este processo.

Poção de Clarividência

Poção, rara

Quando bebe esta poção, você ganha os benefícios da magia clarividência. Um globo ocular sacoleja dentro desse líquido amarelado, mas desaparece quando a poção é aberta.

Poção de Cura

Poção, raridade variável

Você recupera pontos de vida quando bebe esta poção. A quantidade de pontos de vida depende da raridade da poção, como mostrado na tabela Poção de Cura. Qualquer que seja a potência, o líquido vermelho da poção cintila quando agitado.

Poção de...	Raridade	PV Recuperados
Cura	Comum	2d4 + 2
Cura maior	Incomum	4d4 + 4
Cura superior	Rara	8d4 + 8
Cura suprema	Muito rara	10d4 + 20

Poção de Cura Completa

Poção, lendária

Quando bebe esta poção, você recupera 70 pontos de vida. Além disso, você também é curado de cegueira, surdez e qualquer doença que esteja o afetando. O líquido dessa poção tem a cor vívida de sangue e brilha quando agitado.

Poção de Encolher

Poção, rara

Quando bebe esta poção, você ganha o efeito de "reduzir" da magia *aumentar/reduzir* por 1d4 horas (não requer concentração). O vermelho no líquido da poção se contrai constantemente em uma gota minúscula e então se expande para colorir o líquido transparente em volta dele. Sacudir a garrafa não interrompe este processo.

Poção de Envenenamento
Poção, incomum

Esta mistura parece, cheira e tem o gosto de uma *poção de cura* ou outra poção benéfica. Porém, na verdade é veneno mascarado por mágica de ilusão. Uma magia *identificação* revela sua natureza verdadeira.

Se bebe-la, você sofrerá 3d6 de dano de veneno e deve ser bem sucedido num teste de resistência de Constituição CD 13 ou ficará envenenado. No começo de cada um dos seus turnos enquanto estiver envenenado dessa forma, você sofre 3d6 de dano de veneno. No final de cada um dos seus turnos, você pode repetir o teste de resistência. Com um sucesso, o dano de veneno que você sofre no seu turno subsequente é reduzido em 1d6. O veneno acaba quando o dano for reduzido a 0.

Poção de Escalar
Poção, comum

Quando bebe esta poção, você ganha deslocamento de escalada igual ao seu deslocamento de caminhada por 1 hora. Durante esse tempo, você tem vantagem em testes de Força (Atletismo) feitos para escalar. A poção é dividida em uma camada marrom, uma prata e uma cinza lembrando camadas de rocha. Sacudir a garrafa não mistura as cores.

Poção de Forma Gasosa
Poção, rara

Quando bebe esta poção, você ganha os efeitos da magia *forma gasosa* por 1 hora (não requer concentração) ou até você terminar o efeito com uma ação bônus. O recipiente dessa poção parece conter uma névoa que se move e flui como água.

Poção de Força do Gigante
Poção, raridade variável

Quando bebe esta poção, seu valor de Força muda por 1 hora. O tipo de gigante determinar o valor (veja na tabela abaixo). A poção não produz efeito em você caso sua Força seja igual ou maior que o valor dela.

O líquido transparente dessa poção tem um pedaço de unha de um gigante do tipo apropriado flutuando nele. A *poção de força do gigante do gelo* e a *poção de força do gigante de pedra* têm o mesmo efeito.

Tipo de Gigante	Força	Raridade
Gigante da colina	21	Incomum
Gigante de pedra/gelo	23	Rara
Gigante do fogo	25	Rara
Gigante das nuvens	27	Muito rara
Gigante da tempestade	29	Lendária

Poção de Heroísmo
Poção, rara

Por 1 hora, após bebe-la, você ganha 10 pontos de vida temporários por 1 hora. Pela mesma duração, você está sob efeito da magia benção (não requer concentração). Esta poção azul borbulha e fumega como se estivesse fervendo.

Poção de Invisibilidade
Poção, muito ara

O recipiente desta poção aparenta estar vazio, mas parece conter um líquido. Quando o bebe, você fica invisível por 1 hora. Tudo que você estiver vestindo ou carregando fica invisível com você. O efeito termina prematuramente se você atacar ou conjurar uma magia.

Poção de Invulnerabilidade
Poção, rara

Por 1 minuto após beber esta poção, você adquire resistência a todos os danos. O líquido xaroposo dessa poção parece ferro derretido.

Poção de Ler Mentes
Poção, rara

Quando bebe esta poção, você ganha os efeitos da magia *detectar pensamentos* (CD de resistência 13). O líquido roxo denso dessa poção tem uma nuvem ovoide rosa flutuando nele.

Poção de Longevidade
Poção, muito rara

Quando bebe esta poção, sua idade física é reduzida em 1d6 + 6 anos, até o mínimo de 13 anos. Cada vez subsequente que você beber uma *poção de longevidade*, existe 10 por cento de chance, cumulativo, de você envelhecer 1d6 + 6 anos, invés. Suspenso no líquido âmbar tem um rabo de escorpião, uma presa de víbora, uma aranha morta e um minúsculo coração que, sem qualquer lógica, ainda bate. Estes ingredientes desaparecem quando a poção é aberta.

Poção de Resistência
Poção, incomum

Quando bebe esta poção, você ganha resistência a um tipo de dano por 1 hora. O Mestre escolhe o tipo ou o determina aleatoriamente das opções abaixo.

d10	Tipo de Dano	d10	Tipo de Dano
1	Ácido	6	Necrótico
2	Frio	7	Veneno
3	Fogo	8	Psíquico
4	Energia	9	Radiante
5	Elétrico	10	Trovejante

Poção de Respirar na Água
Poção, incomum

Você pode respirar embaixo d'água por 1 hora após beber esta poção. Seu fluido verde nebuloso cheira a maresia e possui uma bolha similar a uma água-viva flutuando nele.

Poção de Sopro de Fogo
Poção, incomum

Quando bebe esta poção, você pode usar uma ação bônus para exalar fogo em um alvo a até 9 metros de você. O alvo deve realizar um teste de resistência de Destreza CD 13, sofrendo 4d6 de dano de fogo se falhar na resistência, ou metade desse dano caso obtenha sucesso. O efeito termina após você expelir fogo três vezes, ou após 1 hora se passar.

O líquido laranja desta poção lampeja e fumaça preenche o topo do recipiente e vaza toda vez que ele é aberto.

Poção de Velocidade
Poção, muito rara

Quando bebe esta poção, você ganha os efeitos da magia velocidade por 1 minuto (não requer concentração). O fluido amarelo da poção é matizado de preto e gira em torno de si.

Poção de Vitalidade
Poção, muito rara

Quando bebe esta poção, ela remove qualquer exaustão que você esteja sofrendo e cura qualquer doença ou veneno afetando você. Pelas próximas 24 horas, você recupera o valor máximo de pontos de vida para cada Dado de Vida que você gastar. O líquido carmesim da poção pulsa regularmente com luz pálida, lembrando as batidas de um coração.

Poção de Voo
Poção, muito rara

Quando bebe esta poção, você ganha deslocamento de voo igual ao seu deslocamento de caminhada por 1 hora, e pode planar. Se você estiver no ar quando o efeito da poção acabar, você cairá, a não ser que tenha outros meios de permanecer no ar. O líquido transparente dessa poção flutua no topo do recipiente dela e possui impurezas nebulosas flutuando nele.

Poço dos Muitos Mundos
Item maravilhoso, lendário

Este tecido negro elegante, macio como seda, é dobrado para ter as dimensões de um lenço. Ele se desdobra em uma folha circular de 1,8 metro de diâmetro.

Você pode usar uma ação para desdobrar e colocar o *poço dos muitos mundos* em uma superfície sólida, onde ele criará um portal de via dupla para outro mundo ou plano de existência. Cada vez que o item abre um portal, o Mestre decide para onde ele leva. Você pode usar uma ação para fechar um portal aberto ao segurar as bordas do tecido e dobra-lo. Quando o *poço dos muitos mundos* abrir um portal, ele não poderá fazê-lo novamente por 1d8 horas.

Óculos Noturnos
Item maravilhoso, incomum

Enquanto estiver usando este par de lentes negras, você tem visão no escuro com alcance de 18 metros. Se você já tiver visão no escuro, usar os óculos aumenta seu alcance em 18 metros.

Olhos de Águia
Item maravilhoso, incomum (requer sintonização)

Estas lentes de cristal se encaixam nos olhos. Enquanto estiver as usando, você tem vantagem em testes de Sabedoria (Percepção) que tenham a ver com a visão. Em condições de visibilidade clara, você pode perceber os detalhes mesmo de criatura e objetos extremamente distantes de até 60 centímetros de tamanho.

Olhos de Visão Momentânea
Item maravilhoso, incomum

Estas lentes de cristal se encaixam nos olhos. Enquanto estiver as usando, você pode ver muito melhor que o normal numa distância de até 30 centímetros. Você tem vantagem em testes de Inteligência (Investigação) que tenham a ver com a visão enquanto procura em uma área ou estuda um objeto dentro do alcance.

Olhos do Encantamento
Item maravilhoso, incomum (requer sintonização)

Estas lentes de cristal se encaixam nos olhos. Elas tem 3 cargas. Enquanto estiver as usando, você pode gastar 1 carga, com uma ação, para conjurar a magia *enfeitiçar pessoa* (CD de resistência 13) em um humanoide a até 9 metros de você, considerando que você e o alvo possam ver um ao outro. As lentes recuperam todas as cargas diariamente ao amanhecer.

Robe das Cores Cintilantes
Item maravilhoso, muito raro (requer sintonização)

Este robe tem 3 cargas e recupera 1d3 cargas gastas diariamente ao amanhecer. Enquanto estiver vestindo-o, você pode usar uma ação para gastar 1 carga e fazer a vestimenta exibir um padrão mutável de tons ofuscantes até o final do seu próximo turno. Durante esse tempo, o robe emite luz plena num raio de 9 metros e penumbra por mais 9 metros adicionais. As criaturas que puderem ver você tem desvantagem nas jogadas de ataque contra você. Além disso, qualquer criatura na luz plena que puder ver você quando o poder do robe estiver ativado, deve realizar um teste de resistência de Sabedoria CD 15, ou ficará atordoada até o efeito acabar.

Robe das Estrelas
Item maravilhoso, muito raro (requer sintonização)

Este robe negro ou azul escuro é bordado com pequenas estrelas brancas ou prateadas. Você recebe +1 de bônus nos testes de resistência enquanto vesti-lo.

Seis estrelas, localizadas na porção frontal superior do robe, são particularmente grandes. Enquanto estiver vestindo este robe, você pode usar uma ação para arrancar uma das estrelas e usa-la para conjurar *mísseis mágicos* como uma magia de 5° nível. Diariamente, ao escurecer, 1d6 estrelas removidas reaparecem no robe.

Enquanto estiver vestindo o robe, você pode usar uma ação para entrar no Plano Astral junto com tudo que você está vestindo ou carregando. Você permanece lá até usar uma ação para retornar ao plano em que você estava. Você reaparece no ultimo espaço que ocupava, ou, caso esse espaço esteja ocupado, no espaço desocupado mais próximo.

Robe do Arquimago
Item maravilhoso, lendário (requer sintonização com um bruxo, feiticeiro ou mago)

Esta vestimenta elegante é feita de tecidos exóticos de cores branca, cinza ou preta e adornados com runas prateadas. A cor do robe corresponde à tendência para qual o item foi criado. Um robe branco foi feito para boa, cinza para neutra e preto para má. Você não pode se

sintonizar a um *robe do arquimago* que não corresponda à sua tendência.

Você ganha os seguintes benefícios enquanto estiver vestindo o robe:

- Se você não estiver vestindo uma armadura, sua Classe de Armadura base é 15 + seu modificador de Destreza.
- Você tem vantagem nos testes de resistência contra magias e outros efeitos mágicos.
- A CD de resistência de suas magias e seu bônus de ataque de magia aumentam em +2 cada.

Robe dos Itens Úteis

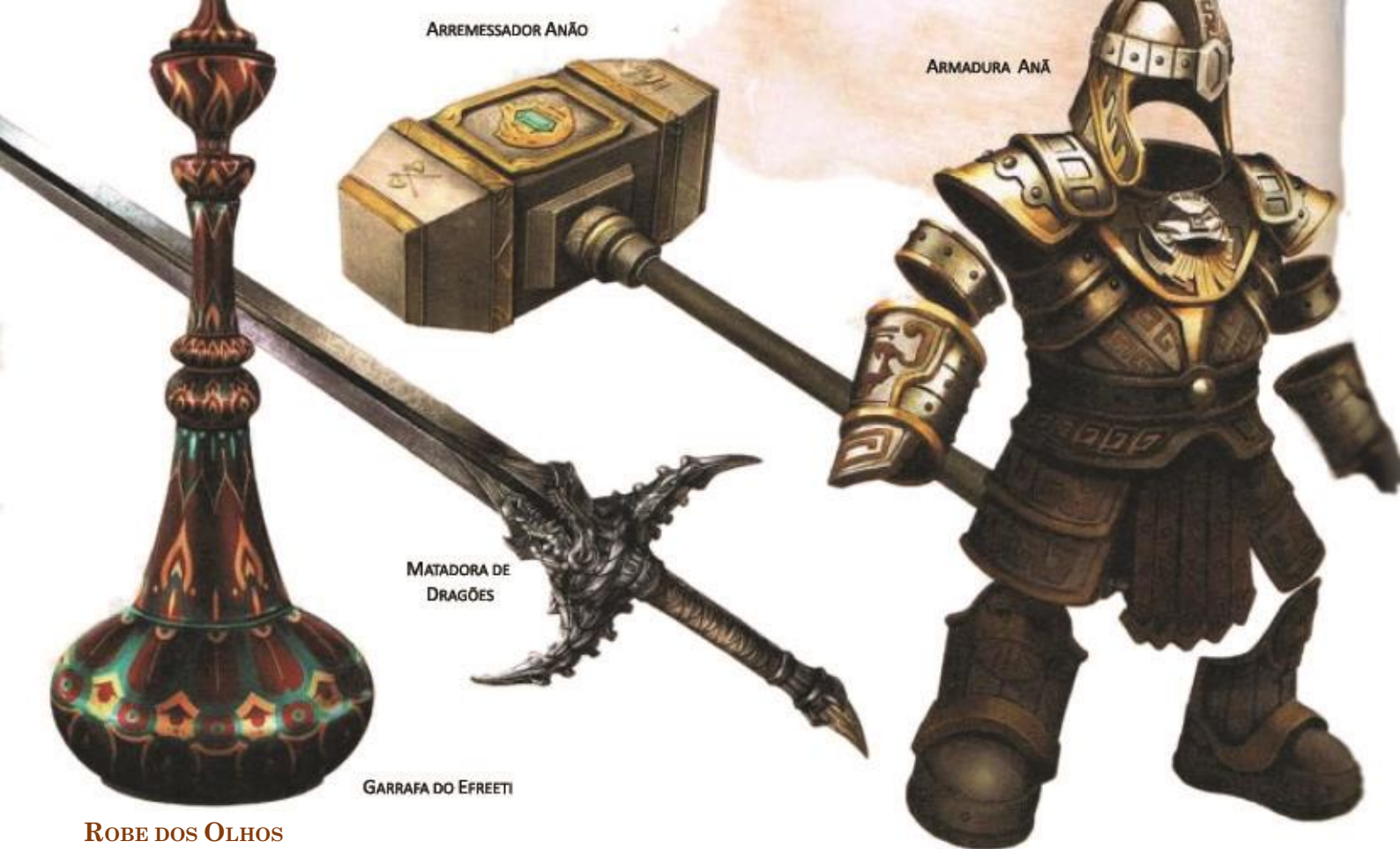
Item maravilhoso, incomum

Este robe possui remendos de tecido de vários formatos e cores cobrindo-o. Enquanto estiver vestindo o robe, você pode usar uma ação para arrancar um desses remendos, fazendo com que ele se transforme no objeto ou criatura que ele representa. Quando o último remendo for removido, o robe se tornará um vestuário ordinário.

O robe tem dois de cada dos seguintes remendos.

- Adaga
- Lanterna furta-fogo (cheia e acesa)
- Espelho de aço
- Vara de 3 metros
- Corda de cânhamo (15 metros, enrolada)
- Saco

Além desses, o robe possui 4d4 outros remendos. O Mestre escolhe os remendos ou os determina aleatoriamente.

d100	Remendo
01–08	Sacola com 100 po
09–15	Caixa de prata (30 centímetros de comprimento por 15 centímetros de largura e profundidade) valendo 500 po
16–22	Porta de ferro (com até 3 metros de largura por 3 metros de altura, barrada de um lado, à sua escolha), a qual você pode colocar em uma abertura que você possa alcançar; ela se acomoda para se encaixar na abertura, se fixando e prendendo sozinha
23–30	10 gemas valendo 100 po cada
31–44	Escada de madeira (7 metros de comprimento)
45–51	Um **cavalo de montaria** com alforjes (veja no *Manual dos Monstros* para as estatísticas)
52–59	Fosso (um cubo de 3 metros de lado), o qual você pode colocar no solo a até 3 metros de você.
60–68	4 *poções de cura*
69–75	Barco a remo (3,6 metros de comprimento)
76–83	*Pergaminho de magia* contendo uma magia de 1° a 3° nível
84–90	2 **mastins** (veja o *Manual dos Monstros* para as estatísticas)
91–96	Janela (0,60 metro por 1,20 metro, até 0,60 metro de profundidade), a qual você pode colocar em uma superfície vertical que você possa alcançar
97–00	Aríete portátil

Robe dos Olhos

Item maravilhoso, raro (requer sintonização)

Este robe é adornado com padrões de olhos. Enquanto estiver vestindo ele, você ganha os seguintes benefícios:

- O robe permite que você veja em todas as direções e você tem vantagem em testes de Sabedoria (Percepção) relacionados à visão.
- Você tem visão no escuro com alcance de 36 metros.
- Você pode ver criaturas e objetos invisíveis, assim como pode ver no Plano Etéreo, com alcance de 36 metros.

Os olhos no robe não podem se fechar ou se desviar. Apesar de você poder fechar ou desviar os seus próprios olhos, você nunca é considerado como fazendo isso enquanto estiver vestindo este robe.

Uma magia *luz* conjurada no robe ou uma magia *luz do dia* conjurada a 1,5 metro do robe faz com que você fique cego por 1 minuto. No final de cada um dos seus turnos, você pode realizar um teste de resistência de Constituição (CD 11 para *luz* ou CD 15 para *luz do dia*), terminando a cegueira com um sucesso.

Sacola Prestativa de Heward

Item maravilhoso, raro

Esta mochila possui uma bolsa central e duas bolsas laterais, cada uma é um espaço extradimensional. Cada bolsa lateral pode comportar até 10 quilos de matéria, não excedendo um volume de 60 centímetros cúbicos. A bolsa central maior pode comportar até 2 metros cúbicos ou 40 quilos de material. A mochila sempre pesa 2,5 quilos, independentemente do seu conteúdo.

Colocar um objeto na sacola segue as regras normais de interação com objetos. Recuperar um item da sacola requer que você use uma ação. Quando você coloca a mão dentro da sacola para pegar um item especifico, o item sempre aparece magicamente no topo.

A sacola tem algumas limitações. Se ela ficar sobrecarregada ou se um objeto afiado perfurar ou rasga-la, a sacola se rompe e é destruída. Se a sacola for destruída, seu conteúdo é perdido para sempre, apesar de um artefato sempre aparecer em algum lugar novamente. Se a sacola for virada do avesso, seu conteúdo é cuspido, ileso, e a sacola deve ser colocada direito antes de poder ser usada novamente. Se uma criatura que respire estiver dentro da sacola, ela pode sobreviver por até 10 minutos, quando começará a sufocar.

Colocar a sacola dentro do espaço extradimensional criado por uma *mochila de carga*, *buraco portátil* ou item similar destrói ambos os itens instantaneamente e abre um portal para o Plano Astral. O portal se origina onde um item foi colocado dentro do outro. Qualquer criatura a até 3 metros do portal é sugada para dentro dele e arremessada num local aleatório no Plano Astral. O portal então se fecha. O portal é de via única e não pode ser reaberto.

Saco de Feijões

Item maravilhoso, raro

Dentro deste pesado saco existem 3d4 feijões secos. O saco pesa 250 gramas mais 125 gramas por feijão que ele contenha.

Se você despejar o conteúdo do saco no solo, eles explodem num raio de 3 metros, estendendo-se a partir dos feijões. Cada criatura na área, incluindo você, deve realizar um teste de resistência de Destreza CD 15, sofrendo 5d4 de dano de fogo se fracassar na resistência ou metade desse dano se obtiver sucesso. O fogo incendeia objetos inflamáveis na área que não estejam sendo vestidos ou carregados.

Se você remover um feijão do saco, planta-lo na terra ou areia e depois rega-lo, o feijão produzirá um efeito 1 minuto depois do solo onde ele foi plantado. O Mestre pode escolher um efeito da tabela anterior, determina-lo aleatoriamente ou criar um efeito.

d100	Efeito
01	5d4 cogumelos venenosos brotam. Se uma criatura comer um desses cogumelos, role qualquer dado. Numa rolagem ímpar, o alvo deve ser bem sucedido num teste de resistência de Constituição CD 15 ou sofrerá 5d6 de dano de veneno e ficará envenenado por 1 hora. Em uma rolagem par, o alvo ganha 5d6 pontos de vida temporários por 1 hora.
02–10	Um gêiser irrompe liberando água, cerveja, suco de frutas, chá, vinagre, vinho ou óleo (à escolha do Mestre) a 9 metros de altura por 1d12 rodadas.
11–20	Uma **ente** brota (veja o *Manual dos Monstros* para as estatísticas). Existe 50 por cento de chance da ente ser caótica e má e atacar.
21–30	Uma estátua de pedra imóvel, animada, semelhante a você, surge. Ela faz ameaças verbais contra você. Se você for embora e outra pessoa se aproximar, ela descreverá você como o mais hediondo dos vilões e incitará os recém-chegados a encontrar e atacar você. Se você estiver no mesmo plano de existência da estátua, ela saberá onde você está. A estátua se torna inanimada após 24 horas.
31–40	Uma fogueira de chamas azuis surge e queima por 24 horas (ou até ser extinta).
41–50	1d6 + 6 **guinchadores** brotam (veja no *Manual dos Monstros* para as estatísticas).
51–60	1d4 + 8 sapos rosas brilhantes rastejam. Sempre que um sapo for tocado, ele se transforma em um monstro Grande ou menor, à escolha do Mestre. O monstro permanece por 1 minuto, então se dissipa em uma explosão de fumaça rosa brilhante.
61–70	Um **bulette** faminto (veja no *Manual dos Monstros* para as estatísticas) escava e ataca.
71–80	Uma árvore frutífera cresce. Ela tem 1d10 + 20 frutos, 1d8 deles agem como poções mágicas determinadas aleatoriamente, enquanto que um age como um veneno de ingestão, à escolha do Mestre. A árvore desaparece após 1 hora. Os frutos coletados permanecem, mantendo qualquer mágica por 30 dias.
81–90	Um ninho com 1d4 + 3 ovos surge. Qualquer criatura que comer um ovo deve realizar um teste de resistência de Constituição CD 20. Se obtiver sucesso, uma criatura aumenta permanentemente seu valor de habilidade mais baixo em 1, escolhido aleatoriamente entre valores baixos iguais. Se fracassar, a criatura sofre 10d6 de dano de energia de uma explosão mágica interna.
91–99	Uma pirâmide de 18 metros quadrados de base emerge. Dentro dela existe um sarcófago contendo um **senhor das múmias** (veja o *Manual dos Monstros* para as estatísticas). A pirâmide é tratada como o covil da múmia e o sarcófago dela contém tesouro, à escolha do Mestre.
00	Um pé de feijão gigante brota, crescendo a uma altura escolhida pelo Mestre. O topo leva aonde o Mestre desejar, como a uma vista incrível, a um castelo de um gigante das nuvens ou a um plano de existência diferente.

Sandálias de Patas de Aranha

Item maravilhoso, incomum (requer sintonização)

Enquanto você estiver calçando estes sapatos leves, você pode se mover para cima, para baixo, atravessar superfícies verticais e andar de cabeça para baixo em tetos, enquanto deixa suas mãos livres. Você tem deslocamento de escalada igual ao seu deslocamento de caminhada. Porém, as sandálias não permitem que você se mova dessa forma em superfícies escorregadias, como uma coberta por gelo ou óleo.

Sela do Cavaleiro

Item maravilhoso, incomum

Enquanto estiver sentado nesta sela em uma montaria, você não pode ser desmontado contra sua vontade se estiver consciente e jogadas de ataque contra a montaria tem desvantagem.

Solvente Universal

Item maravilhoso, lendário

Este tubo contém um líquido leitoso com um forte cheiro de álcool. Você pode usar uma ação para derramar o conteúdo deste tubo em uma superfície ao seu alcance. O líquido instantaneamente dissolve até 30 centímetros quadrados de cola que ele toque, incluindo *cola soberana*.

Talismã da Bondade Pura

Item maravilhoso, lendário (requer sintonização com uma criatura de tendência benigna)

Este talismã é um poderoso símbolo da bondade. Uma criatura que não seja nem boa nem má na tendência sofre 6d6 de dano radiante ao tocar o talismã. Uma criatura má sofre 8d6 de dano radiante ao tocar o talismã. Ambos os tipos de criatura sofrem esse dano novamente a cada vez que terminarem seus turnos segurando ou carregando o talismã.

Se você for um clérigo ou paladino bom, você pode usar o talismã como um símbolo sagrado e recebe +2 de bônus nas jogadas de ataque com magia enquanto estiver usando ou empunhando-o.

O talismã tem 7 cargas. Se estiver usando ou empunhando-o, você pode usar uma ação para gastar 1 carga do talismã e escolher uma criatura que você possa ver no chão, a até 36 metros de você. Se o alvo tiver tendência má, uma fissura flamejante se abre abaixo dele. O alvo deve ser bem sucedido num teste de resistência de Destreza CD 20, ou cairá na fissura e será destruído, não deixando nada para trás. A fissura então se fecha, sem deixar qualquer traço de sua existência. Quando você gastar a última carga, o talismã se dispersa em fagulhas de luz dourada e é destruído.

Talismã da Esfera

Item maravilhoso, lendário (requer sintonização)

Quando você faz um teste de Inteligência (Arcanismo) para controlar uma *esfera da aniquilação* enquanto está segurando este talismã, você cobra seu bônus de proficiência no teste. Além disso, quando você começa seu turno com uma *esfera da aniquilação* sob seu controle, você pode usar uma ação para levitar até 3 metros mais uma quantidade de metros igual a 3 x seu modificador de Inteligência.

Talismã do Mal Absoluto
Item maravilhoso, lendário (requer sintonização com uma criatura de tendência maligna)

Este item simboliza o mal impenitente. Uma criatura que não seja nem boa nem má na tendência sofre 6d6 de dano necrótico ao tocar o talismã. Uma criatura boa sofre 8d6 de dano necrótico ao tocar o talismã. Ambos os tipos de criatura sofrem esse dano novamente a cada vez que terminarem seus turnos segurando ou carregando o talismã.

Se você for um clérigo ou paladino maligno, você pode usar o talismã como um símbolo sagrado e recebe +2 de bônus nas jogadas de ataque com magia enquanto estiver usando ou empunhando-o.

O talismã tem 6 cargas. Se estiver usando ou empunhando-o, você pode usar uma ação para gastar 1 carga do talismã e escolher uma criatura que você possa ver no chão, a até 36 metros de você. Se o alvo tiver tendência boa, uma fissura flamejante se abre abaixo dele. O alvo deve ser bem sucedido num teste de resistência de Destreza CD 20, ou cairá na fissura e será destruído, não deixando nada para trás. A fissura então se fecha, sem deixar qualquer traço de sua existência. Quando você gastar a última carga, o talismã se dissolve em um lodo fedorento e é destruído.

Tapete Voador
Item maravilhoso, muito raro

Você pode falar a palavra de comando do tapete, com uma ação, para fazê-lo flutuar e voar. Ele se move na direção falada, considerando que você esteja a até 9 metros dele.

Existem quatro tamanhos de tapete voador. O Mestre escolhe o tamanho do tapete ou o determina aleatoriamente.

d100	Tamanho	Capacidade	Deslocamento de Voo
01–20	1 m x 1,5 m	100 kg	21 m
21–55	1,2 m x 1,8 m	200 kg	18 m
56–80	1,5 m x 2 m	300 kg	12 m
81–100	1,8 m x 2,8 m	400 kg	9 m

O tapete pode carregar até o dobro do peso mostrado na tabela, mas seu deslocamento de voo é reduzido à metade se ele estiver carregando mais que a capacidade normal.

Tiara do Intelecto
Item maravilhoso, incomum (requer sintonização)

Seu valor de Inteligência é 19 enquanto você usar esta tiara. Ela não produz qualquer efeito em você se seu valor de Inteligência já for 19 ou maior.

Tomo da Compreensão
Item maravilhoso, muito raro

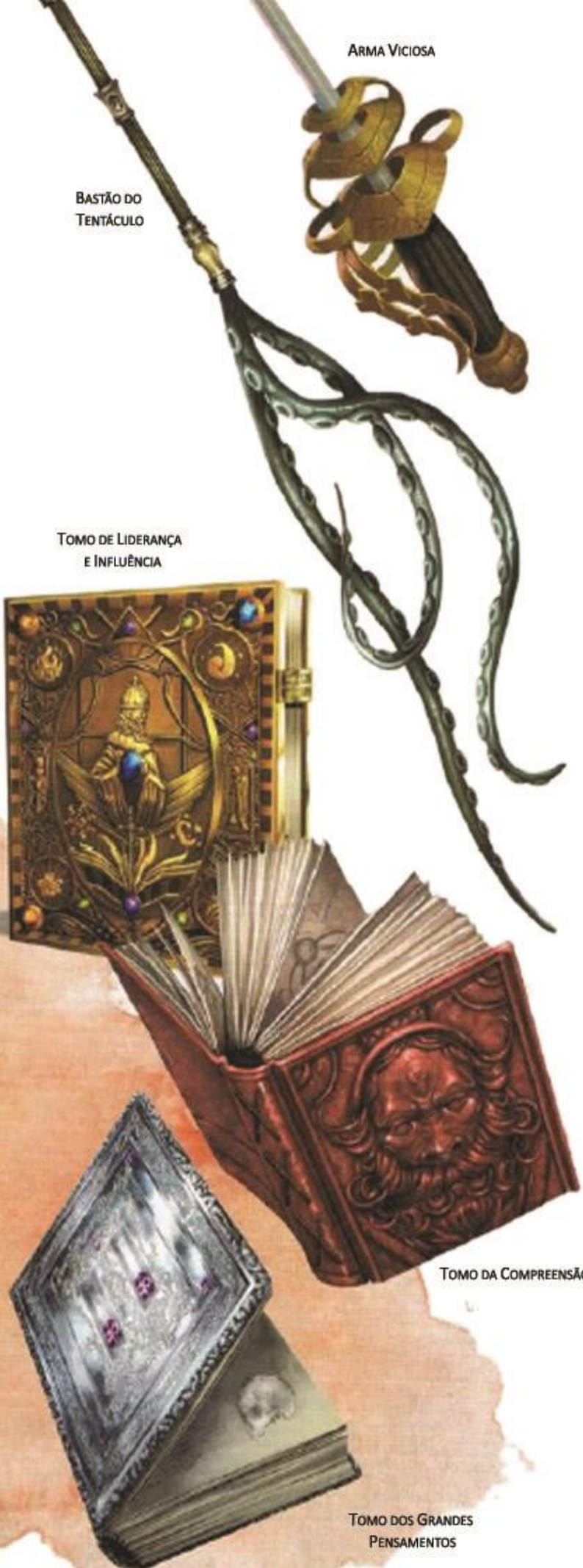
Este livro contém exercícios de intuição e compreensão, e suas palavras foram carregadas com mágica. Se você gastar 48 horas em um período de 6 dias, ou menos, estudando o conteúdo do livro e praticando suas orientações, seu valor de Sabedoria aumenta em 2, até o máximo para esse valor. O manual então perde sua mágica, recuperando-a em um século.

Tomo da Língua Quieta
Item maravilhoso, lendário (requer sintonização com um mago)

Este volume grosso de couro tem uma língua dissecada presa em sua capa. Existem cinco destes tomos e não se sabe qual deles é o original. A decoração macabra na capa do primeiro *tomo da língua quieta* pertencia a um ex-servo traiçoeiro do deus-lich Vecna, o guardião dos segredos. As línguas presas as capas das outras quatro cópias vieram de outros conjuradores que cruzaram com Vecna. As primeiras páginas de cada tomo estão cheias de rabiscos indecifráveis. As páginas restantes estão em branco e intocadas.

Se puder se sintonizar com o item, você pode usá-lo como um grimórios e como foco arcano. Além disso, enquanto segurar o tomo, você pode usar uma ação bônus para conjurar uma magia que você tenha escrito neste tomo, sem gastar um espaço de magia ou usar quaisquer componentes verbal ou somático. Quando usada, esta propriedade do tomo não poderá ser usada novamente até o próximo amanhecer.

Enquanto estiver sintonizado com o livro, você pode remover a língua da capa dele. Se o fizer, todas as magias escritas no livro são permanentemente apagadas.

Vecna observa qualquer um usando este tomo. Ele também pode escrever mensagens ocultas no livro. Estas mensagens aparecem a meia-noite e somem depois de serem lidas.

Tomo de Liderança e Influência
Item maravilhoso, muito raro

Este livro contém dicas de como influenciar e fascinar outros, e suas palavras foram carregadas com mágica. Se você gastar 48 horas em um período de 6 dias, ou menos, estudando o conteúdo do livro e praticando suas orientações, seu valor de Carisma aumenta em 2, até o máximo para esse valor. O manual então perde sua mágica, recuperando-a em um século.

Tomo dos Grandes Pensamentos
Item maravilhoso, muito raro

Este livro contém exercícios de memória e lógica, e suas palavras foram carregadas com mágica. Se você gastar 48 horas em um período de 6 dias, ou menos, estudando o conteúdo do livro e praticando suas orientações, seu valor de Inteligência aumenta em 2, até o máximo para esse valor. O manual então perde sua mágica, recuperando-a em um século.

Tridente de Comandar Peixes
Arma (tridente), incomum (requer sintonização)

Este tridente é uma arma mágica. Ele tem 3 cargas. Enquanto carrega-lo, você pode usar uma ação e gastar 1 carga para conjurar *dominar besta* (CD de resistência 15) através dele em uma besta que possua deslocamento de natação inato. O tridente recupera 1d3 cargas gastas diariamente ao amanhecer.

Trombeta da Destruição
Item maravilhoso, raro

Você pode usar uma ação para falar a palavra de comando da trombeta e então sopra-la, a qual emitirá uma explosão trovejante num cone de 9 metros, que é audível a até 180 metros de distância. Cada criatura no cone deve ser bem sucedida num teste de resistência de Constituição CD 15. Se fracassar, uma criatura sofre 5d6 de dano trovejante e fica surda por 1 minuto. Se obtiver sucesso, a criatura sofre metade desse dano e não ficará surda. Criaturas e objetos feitos de vidro ou cristal tem desvantagem no teste de resistência e sofrem 10d6 de dano trovejante ao invés de 5d6.

Cada uso da trombeta tem 20 por cento de chance de fazê-la explodir. A explosão causa 10d6 de dano de fogo ao seu usuário e destrói a trombeta.

Trombeta do Valhalla
Item maravilhoso, raro (prata ou latão), muito raro (bronze) ou lendário (ferro)

Você pode usar uma ação para soprar esta trombeta. Em resposta, guerreiros espirituais do plano de Ysgard aparecem a até 18 metros de você. Esses espíritos usam as estatísticas do furioso do *Manual dos Monstros*. Eles voltam para Ysgard após 1 hora ou quando caírem para 0 pontos de vida. Uma vez que você tenha usado a trombeta, ela não poderá ser usada novamente até que 7 dias se passem.

Se têm conhecimento da existência de quatro tipos de trombetas do Valhalla, cada uma feita de um metal diferente. O tipo da trombeta determinar quantos furiosos respondem ao chamado, assim como o requerimento para seu uso. O Mestre escolhe o tipo da trombeta ou o determina aleatoriamente.

d100	Tipo de Trombeta	Furiosos Invocados	Requerimento
01–40	Prata	2d4 + 2	Nenhum
41–75	Latão	3d4 + 3	Proficiência com todas as armas simples
76–90	Bronze	4d4 + 4	Proficiência com todas as armaduras médias
91–00	Ferro	5d4 + 5	Proficiência com todas as armas marciais

Se você soprar a trombeta sem atender o requerimento, os furiosos invocados atacarão você. Se você atender o requerimento, eles serão amigáveis a você e aos seus companheiros e seguirão seus comandos.

Unguento de Keoghtom

Item maravilhoso, incomum

Este jarro de vidro de 7,5 centímetros de diâmetro, contém 1d4 +1 doses de uma mistura viscosa que possui um suave cheiro de babosa. O jarro e seu conteúdo pesam 250 gramas.

Com uma ação, uma dose desse unguento pode ser engolida ou aplicada sobre a pele. A criatura em quem for aplicado recupera 2d8 +2 pontos de vida, se cura de envenenamento e de qualquer doença.

Varinha das Maravillhas

Varinha, rara (requer sintonização com um conjurador)

Esta varinha possui 7 cargas. Enquanto empunha-la, você pode usar uma ação para gastar 1 de suas cargas e escolher um alvo a até 36 metros de você. O alvo pode ser uma criatura, um objeto ou um ponto no espaço. Role um d100 e consulte a tabela Efeito da Varinha das Maravilhas a seguir para descobrir o que acontece.

Se o efeito fizer você conjurar uma magia através da varinha, a CD de resistência da magia será 15. Se a magia normalmente tiver uma distância expressa em metros, a distância dela se torna 36 metros, caso já não seja.

Se um efeito encobrir uma área, você deve centrar a magia nele e incluir o alvo. Se um efeito tiver diversas alvos possíveis, o Mestre determina aleatoriamente quais são afetados.

A varinha recupera 1d6 + 1 cargas gastar diariamente ao amanhecer. Se você gastar a última carga da varinha, role um d20. Em um 1, a varinha se desfaz em cinzas e é destruída.

Varinha de Bolas de Fogo

Varinha, rara (requer sintonização com um conjurador)

Esta varinha possui 7 cargas. Enquanto empunha-la, você pode usar uma ação para gastar 1 ou mais de suas cargas para conjurar a magia *bola de fogo* (CD de resistência 15) através dela. Com 1 carga, você conjura a versão de 3° nível da magia. Você pode aumentar o espaço de magia em um para cada carga adicional que você gastar.

A varinha recupera 1d6 + 1 cargas gastar diariamente ao amanhecer. Se você gastar a última carga da varinha, role um d20. Em um 1, a varinha se desfaz em cinzas e é destruída.

Varinha de Detecção de Inimigos

Varinha, rara (requer sintonização)

Esta varinha possui 7 cargas. Enquanto empunha-la, você pode usar uma ação e gastar 1 carga para falar a palavra de comando dela. Pelo próximo minuto, você sabe a direção da criatura hostil mais próxima de você, a até 18 metros, mas não a distância de você. A varinha pode sentir a presença de criaturas hostis que estejam etéreas, invisíveis, disfarçadas ou escondidas, assim como as que estejam a vista. O efeito termina se você parar de segurar a varinha.

A varinha recupera 1d6 + 1 cargas gastar diariamente ao amanhecer. Se você gastar a última carga da varinha, role um d20. Em um 1, a varinha se desfaz em cinzas e é destruída.

Efeito da Varinha das Maravilhas

d100	Efeito
01–05	Você conjura *lentidão*.
06–10	Você conjura *fogo das fadas*.
11–15	Você fica atordoado até o início do seu próximo turno, acreditando que algo incrível acabou de acontecer.
16–20	Você conjura *lufada de vento*.
21–25	Você conjura *detectar pensamentos* em um alvo, à sua escolha. Se você não escolher uma criatura, você sofre 1d6 de dano psíquico, ao invés.
26–30	Você conjura *névoa fétida*.
31–33	Chuva pesada cai em um raio de 18 metros centrado no alvo. A área é de escuridão leve. A chuva cai até o início do seu próximo turno.
34–36	Um animal aparece no espaço desocupado mais próximo do alvo. O animal não está sob seu controle e age como normalmente faria. Role um d100 para determinar qual animal aparece. Entre 01–25, um **rinoceronte** aparece; entre 26–50, um **elefante** aparece; e entre 51–100, um **rato** aparece. Veja o *Manual dos Monstros* para as estatísticas do animal.
37–46	Você conjura *relâmpago*.
47–49	Uma nuvem de 600 borboletas gigantes preenche um raio de 9 metros centrado no alvo. A área torna-se de escuridão densa. As borboletas permanecem por 10 minutos.
50–53	Você aumenta o alvo como se você tivesse conjurado *aumentar/reduzir*. Se o alvo não puder ser afetado por essa magia, ou se você não escolheu uma criatura como alvo, você se torna o alvo.
54–58	Você conjura *escuridão*.
59–62	Grama cresce no solo num raio de 18 metros de raio, centrado no alvo. Se já houver grama ali, ela cresce dez vezes o tamanho normal e permanece grande por 1 minuto
63–65	Um objeto, à escolha do Mestre, é enviado para o Plano Etéreo. O objeto não pode estar sendo nem vestido nem carregado, deve estar a até 36 metros do alvo e não pode ter mais de 3 metros em qualquer dimensão.
66–69	Você se reduz, como se tivesse conjurado *aumentar/reduzir* em si mesmo.
70–79	Você conjura *bola de fogo*.
80–84	Você conjura *invisibilidade* em si mesmo.
85–87	Folhas crescem no alvo. Se você escolheu um ponto no espaço como alvo, folhas brotam da criatura mais próxima desse ponto. A não ser que sejam arrancadas, as folhas murcham e caem após 24 horas.
88–90	Uma cachoeira de 1d4 x 10 gemas, cada uma valendo 1 po, é disparada pela ponta da varinha em uma linha de 9 metros de comprimento por 1,5 metro de largura. Cada gema causa 1 de dano de concussão e o total de dano das gemas é dividido igualmente entre todas as criaturas na linha.
91–95	Uma explosão de luzes cintilantes coloridas se estende de você num raio de 9 metros. Você e cada criatura na área que puder ver, deve ser bem sucedido num teste de resistência de Constituição CD 15, ou ficará cego por 1 minuto. Uma criatura pode repetir o teste de resistência no final de cada um dos turnos dela, terminando o efeito em si, com um sucesso.
96–97	A pele do alvo adquire um brilho azulado por 1d10 dias. Se você escolher um ponto no espaço, a criatura mais próxima do ponto é afetada.
98–00	Se você escolher uma criatura como alvo, ela deve realizar um teste de resistência de Constituição CD 15. Se você não escolheu uma criatura, você se torna o alvo e deve realizar o teste de resistência. Se fracassar na resistência por 5 ou mais, o alvo é instantaneamente petrificado. Em qualquer outro resultado falho, o alvo fica impedido e começa a se transformar em pedra. Enquanto estiver impedido dessa forma, o alvo deve repetir o teste de resistência no final do seu próximo turno, ficando petrificado se fracassar ou terminado o efeito se obtiver sucesso. A petrificação dura até que o alvo seja liberto pela magia *restauração maior* ou mágica similar.

Varinha de Detectar Magia
Varinha, incomum

Esta varinha possui 3 cargas. Enquanto empunha-la, você pode gastar 1 carga, com uma ação, para conjurar *detectar magia* através dela. A varinha recupera 1d3 cargas gastas diariamente ao amanhecer.

Varinha de Medo
Varinha, rara (requer sintonização)

Esta varinha possui 7 cargas para suas propriedades. Ela recupera 1d6 + 1 cargas gastar diariamente ao amanhecer. Se você gastar a última carga da varinha, role um d20. Em um 1, a varinha se desfaz em cinzas e é destruída.

Comando. Enquanto empunhar a varinha, você pode usar uma ação para gastar 1 carga e comandar outra criatura a correr ou agachar, como através da magia *comando* (CD de resistência 15).

Cone de Medo. Enquanto empunhar a varinha, você pode usar uma ação para gastar 2 cargas, fazendo com que a ponta da varinha emita um cone de 18 metros de luz âmbar. Cada criatura no cone deve ser bem sucedida num teste de resistência de Sabedoria CD 15, ou ficará amedrontada em relação a você por 1 minuto. Enquanto estiver amedrontada dessa forma, uma criatura deve gastar seu turno tentando se afastar de você como puder e ela não pode se aproximar mais de 9 metros de você voluntariamente. Ela também não pode realizar reações.

Para sua ação, ela pode usar a ação de Disparada ou tentar escapar de um efeito que a impeça de se mover. Caso não tenha para onde se mover, a criatura pode usar a ação de Esquivar. Ao final de cada um dos turnos dela, uma criatura pode repetir o teste de resistência, terminando o efeito sobre si com um sucesso.

Varinha de Metamorfose
Varinha, muito rara (requer sintonização com um conjurador)

Esta varinha possui 7 cargas. Enquanto empunha-la, você pode usar uma ação para gastar 1 de suas cargas para conjurar a magia *metamorfose* (CD de resistência 15) através dela.

A varinha recupera 1d6 + 1 cargas gastar diariamente ao amanhecer. Se você gastar a última carga da varinha, role um d20. Em um 1, a varinha se desfaz em cinzas e é destruída.

Varinha de Mísseis Mágicos
Varinha, incomum

Esta varinha possui 7 cargas. Enquanto empunha-la, você pode usar uma ação para gastar 1 ou mais de suas cargas para conjurar a magia *mísseis mágicos* através dela. Com 1 carga, você conjura a versão de 1° nível da magia. Você pode aumentar o espaço de magia em um para cada carga adicional que você gastar.

A varinha recupera 1d6 + 1 cargas gastar diariamente ao amanhecer. Se você gastar a última carga da varinha, role um d20. Em um 1, a varinha se desfaz em cinzas e é destruída.

Varinha de Obrigação

Varinha, rara (requer sintonização com um conjurador)

Esta varinha possui 7 cargas para suas propriedades. Ela recupera 1d6 + 1 cargas gastar diariamente ao amanhecer. Se você gastar a última carga da varinha, role um d20. Em um 1, a varinha se desfaz em cinzas e é destruída.

Magias. Enquanto empunhar a varinha, você pode usar uma ação para gastar algumas das cargas dela para conjurar uma das seguintes magias (CD de resistência 17): *imobilizar monstro* (5 cargas) ou *imobilizar pessoa* (2 cargas).

Escapada Assistida. Enquanto empunhar a varinha, você pode usar sua reação para gastar 1 carga e ganhar vantagem em um teste de resistência que você fizer para evitar ser paralisado ou impedido, ou você pode gastar 1 carga para ganhar vantagem em um teste feito para escapar de um agarrão.

Varinha de Paralisia

Varinha, rara (requer sintonização com um conjurador)

Esta varinha possui 7 cargas. Enquanto empunha-la, você pode usar uma ação para gastar 1 das cargas dela para fazer com que um fino raio azulado saia da ponta dela em direção a uma criatura que você possa ver, a até 18 metros de você. Realize uma jogada de ataque à distância contra essa criatura usando seu bônus de ataque com magia. Se atingir, o alvo fica paralisado por 1 minuto. No final de cada um dos turnos do alvo, ele pode repetir o teste de resistência, terminando o efeito sobre si, com um sucesso.

A varinha recupera 1d6 + 1 cargas gastar diariamente ao amanhecer. Se você gastar a última carga da varinha, role um d20. Em um 1, a varinha se desfaz em cinzas e é destruída.

Varinha de Relâmpagos

Varinha, rara (requer sintonização com um conjurador)

Esta varinha possui 7 cargas. Enquanto empunha-la, você pode usar uma ação para gastar 1 ou mais de suas cargas para conjurar a magia *relâmpago* (CD de resistência 15) através dela. Com 1 carga, você conjura a versão de 3° nível da magia. Você pode aumentar o espaço de magia em um para cada carga adicional que você gastar.

A varinha recupera 1d6 + 1 cargas gastar diariamente ao amanhecer. Se você gastar a última carga da varinha, role um d20. Em um 1, a varinha se desfaz em cinzas e é destruída.

Varinha de Segredos

Varinha, incomum

A varinha tem 3 cargas. Enquanto empunha-la, você pode usar uma ação para gastar 1 de suas cargas e, se uma porta secreta ou armadilha estiver a até 9 metros de você, a varinha pulsará e apontará para a mais próxima de você. A varinha recupera 1d3 cargas gastas diariamente ao amanhecer.

Varinha de Teia

Varinha, incomum (requer sintonização com um conjurador)

Esta varinha possui 7 cargas. Enquanto empunha-la, você pode usar uma ação para gastar 1 de suas cargas para conjurar a magia *teia* (CD de resistência 15) através dela.

A varinha recupera 1d6 + 1 cargas gastar diariamente ao amanhecer. Se você gastar a última carga da varinha, role um d20. Em um 1, a varinha se desfaz em cinzas e é destruída.

Varinha do Arcano de Guerra +1, +2 ou +3

Varinha, incomum (+1), rara (+2) ou muito rara (+3) (requer sintonização com um conjurador)

Enquanto empunhar esta varinha, você recebe um bônus nas jogada de ataque com magia determinado pela raridade da varinha. Além disso, você ignora meia-cobertura quando realiza ataques com magia.

Vassoura Voadora

Item maravilhoso, incomum

Esta vassoura de madeira, que pesa 1,5 quilo, funciona como uma vassoura mundana até você montar nela e falar a palavra de comando. Então ela flutua abaixo de você e pode ser cavalgada no ar. Ela tem deslocamento de voo de 15 metros. Ela pode carregar até 200 quilos, mas seu deslocamento de voo torna-se 9 metros enquanto ela carregar mais de 100 quilos. A vassoura para de flutuar quando você aterrissa.

Você pode fazer a vassoura viajar sozinha para um destino a até 1,5 quilômetro de você, se falar a palavra de comando, nomear o local e for familiarizado com o local. A vassoura volta para você quando você pronuncia a palavra de comando novamente, considerando que a vassoura ainda esteja a até 1,5 quilômetro de você.

Vela de Invocação

Item maravilhoso, muito raro (requer sintonização)

Este cilindro delgado é dedicado a uma divindade e partilha da tendência da divindade. A tendência da vela pode ser detectada com a magia *detectar mal e bem*. O Mestre escolhe o deus e tendência associada ou determinar a tendência aleatoriamente.

A mágica da vela é ativada quando ela é acessa, o que requer uma ação. Após queimar por 4 horas, a vela é destruída. Você pode apaga-la antes para usa-la posteriormente. Deduza o tempo que ela queimou em incrementos de 1 minuto do tempo de queima total da vela.

d20	Tendência
1–2	Caótico e mau
3–4	Caótico e neutro
5–7	Caótico e bom
8–9	Neutro e mau
10–11	Neutro
12–13	Neutro e bom
14–15	Leal e mau
16–17	Leal e neutro
18–20	Leal e bom

Enquanto estiver acesa, a vela emite penumbra num raio de 9 metros. Qualquer criatura dentro dessa área cuja tendência combine com a da vela realiza jogadas de ataque, testes de resistência e testes de habilidade com vantagem. Além disso, um clérigo ou druida nessa área cuja tendência combine com a da vela, pode conjurar magias de 1° nível que tenha preparado sem gastar espaços de magia, apesar do efeito da magia ser o de um conjurado com um espaço de 1° nível.

Alternativamente, quando você acender a vela pela primeira vez, você pode conjurar a magia *portal* através dela. Fazer isso destruirá a vela.

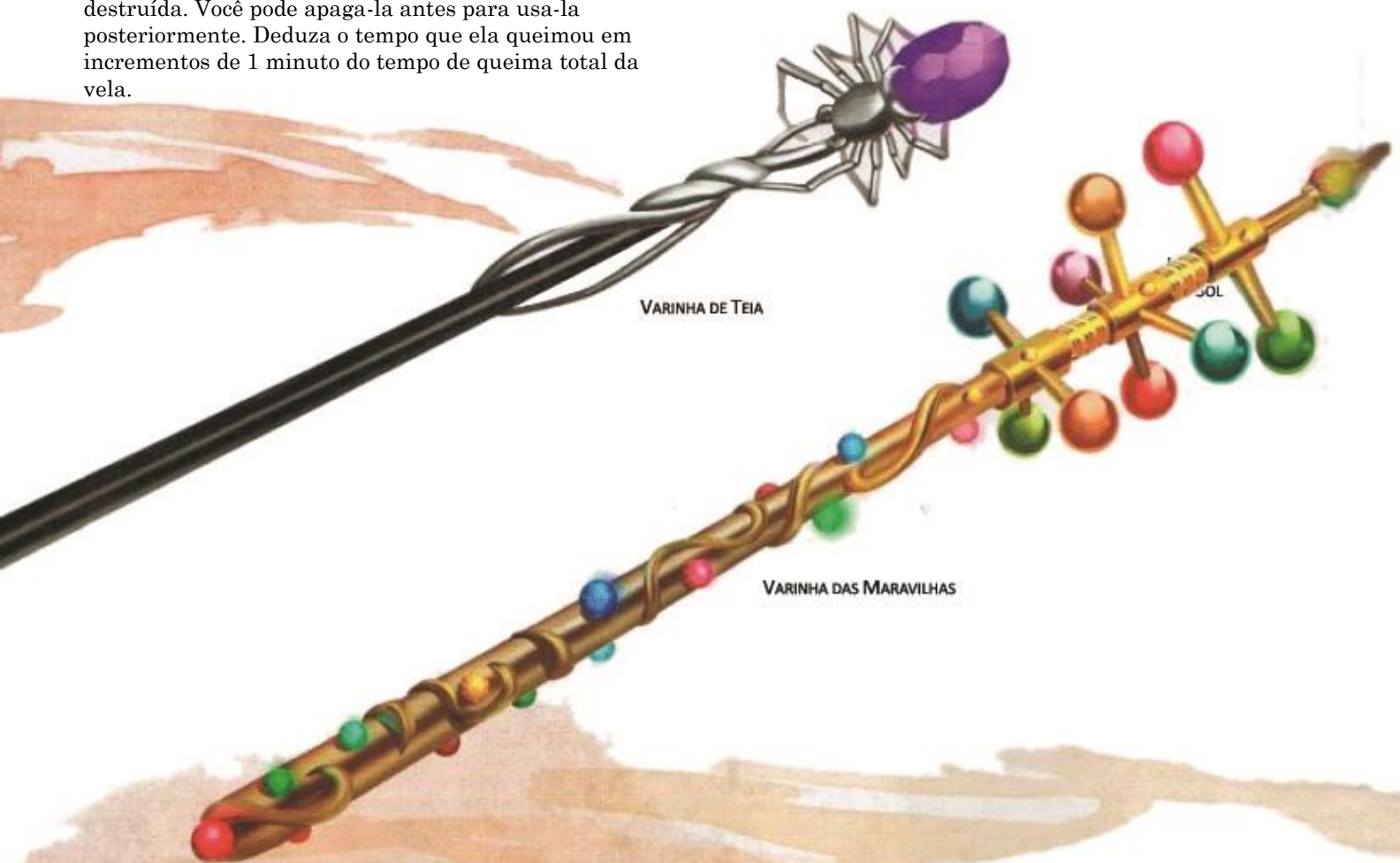
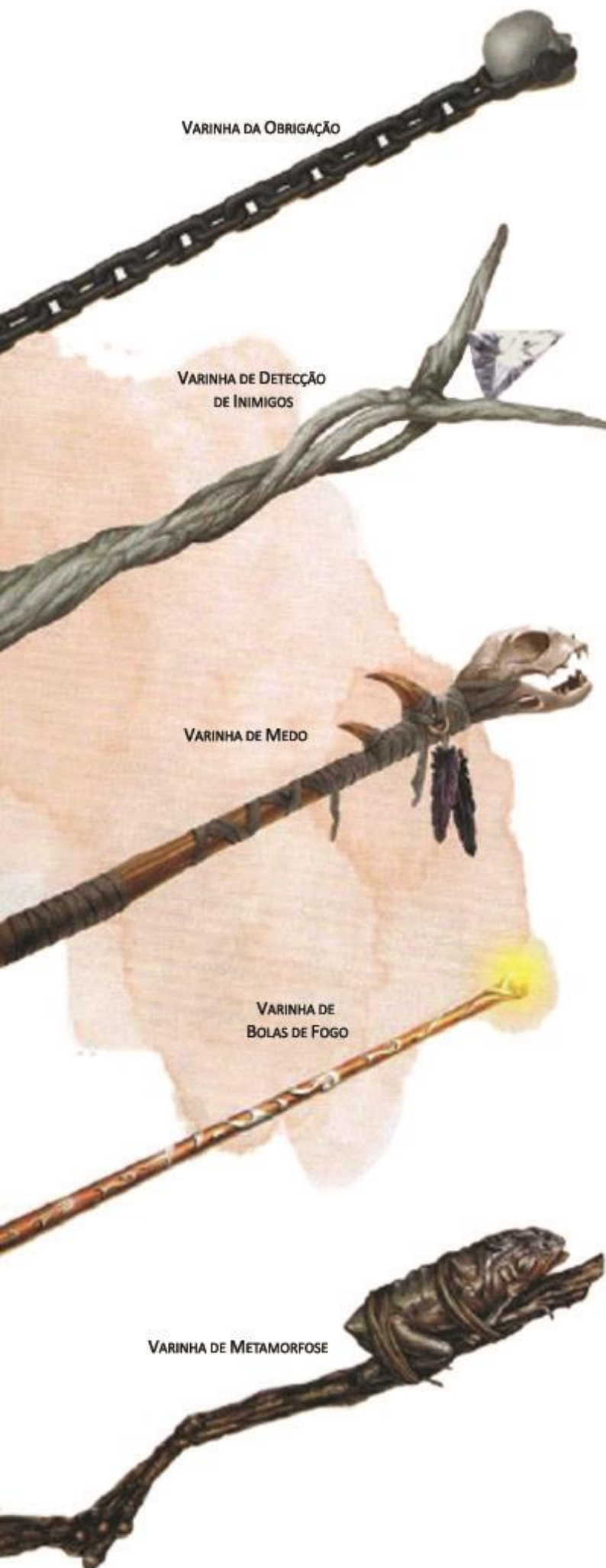
Vingadora Sagrada

Arma (qualquer espada), lendária (requer sintonização com um paladino)

Você recebe +3 de bônus nas jogadas de ataque e dano feitas com esta arma mágica. Quando você atinge um corruptor ou morto-vivo com ela, a criatura sofre 2d10 de dano radiante extra.

Enquanto estiver empunhando a espada, ela cria uma aura de 3 metros de raio em sua volta. Você e todas as criaturas amigáveis a você dentro da aura tem vantagem nos testes de resistência contra magias ou outros efeitos mágicos. Se você tiver 17 ou mais níveis da classe paladino, o raio da aura aumenta para 9 metros.

Varinha de Teia

Varinha das Maravilhas

Itens Mágicos Inteligentes

Alguns itens mágicos possuem inteligência e personalidade. Tal item pode estar possuído, assombrado pelo espírito do dono anterior, ou autoconsciente graças a mágica usada para cria-lo. De qualquer forma, o item age como um personagem, possuindo sofismas de personalidade, ideias, vínculos e alguns defeitos. Um item inteligente pode ser um aliado caridoso com seu portador ou um estorvo constante ao seu lado.

A maioria dos itens inteligentes são armas. Outros tipos de itens podem manifestar inteligência, mas itens consumíveis, como poções e pergaminhos nunca serão inteligentes.

Itens mágicos inteligentes funcionam como PdMs sob controle do Mestre. Qualquer propriedade ativável do item está sob controle do item, não do usuário. Enquanto o usuário mantiver um bom relacionamento com o item, ele poderá acessar estas propriedades normalmente. Caso o relacionamento fique tenso, o item pode suprimir suas propriedades ativáveis ou mesmo usa-las contra seu portador.

Criando Itens Mágicos Inteligentes

Quando você decidir dar inteligência a um item mágico, você cria a persona do item da mesma forma que criaria um PdM, com algumas exceções descritas aqui.

Habilidades

Um item mágico inteligente tem valores de Inteligência, Sabedoria e Carisma. Você pode escolher as habilidades do item ou determina-las aleatoriamente. Para determina-las aleatoriamente, role 4d6 para cada uma, ignorando a pior rolagem e somando o resto.

Comunicação

Um item inteligente tem algumas habilidades para se comunicar, tanto ao partilhar suas emoções, transmitir seus pensamentos telepaticamente ou falar em voz alta. Você pode escolher como ele se comunica ou rolar na tabela a seguir.

d100	Comunicação
01–60	O item se comunica ao transmitir emoções à criatura que está carregando ou empunhando-o.
61–90	O item pode falar, ler e compreender um ou mais idiomas.
91–00	O item pode falar, ler e compreender um ou mais idiomas. Além disso, ele pode se comunicar telepaticamente com qualquer personagem que esteja carregando ou empunhando-o.

Sentidos

Com inteligência vem consciência. Um item inteligente pode perceber o que está a sua volta a um alcance limitado. Você pode escolher os sentidos ou rolar na tabela a seguir.

d4	Sentidos
1	Audição e visão normal com alcance de 9 metros.
2	Audição e visão normal com alcance de 18 metros.
3	Audição e visão normal com alcance de 36 metros.
4	Audição e visão no escuro com alcance de 36 metros.

Tendência

Um item mágico inteligente possui uma tendência. Seu criador ou natureza pode sugerir uma tendência. Caso contrário, você pode escolher uma tendência ou rolar na tabela a seguir.

d100	Tendência
01–15	Leal e bom
16–35	Neutro e bom
36–50	Caótico e bom
51–63	Leal e neutro
64–73	Neutro
74–85	Caótico e neutro
86–89	Leal e mau
90–96	Neutro e mau
97–00	Caótico e mau

Características

Use as informações de criação de PdMs no capítulo 4 para desenvolver os maneirismos, traços de personalidade, ideias, vínculos e defeitos de um item inteligente. Você também pode se basear na seção "Características Especiais" mostrada anteriormente neste capítulo.

Se você determinar essas características aleatoriamente, ignore ou adapte qualquer resultado que não faça sentido para um objeto inanimado. Você pode rolar novamente até ter um resultado satisfatório.

Propósito Especial

Você pode dar a um item inteligente um objetivo que ele persegue, talvez em detrimento de todos os outros. Contanto que o uso do item pelo portador esteja de acordo com o propósito especial do item, o item continuará a cooperar. Desviar do curso dele pode causar um conflito entre o portador e o item e pode, até mesmo, fazer com que o item impeça o uso de suas propriedades ativáveis. Você pode escolher um propósito ou rolar na tabela a seguir.

d10	Propósito
1	*Tendencioso*. O item busca derrotar ou destruir aqueles de uma tendência diametralmente oposta. (Tal item nunca será neutro.)
2	*Caçador*. O item busca derrotar ou destruir criaturas de um tipo em particular, como corruptores, metamorfose, trolls ou magos.
3	*Protetor*. O item busca defender uma raça ou espécie de criatura em particular, como elfos ou druidas.
4	*Cruzado*. O item busca derrotar, enfraquecer ou destruir os servos de uma divindade em particular.
5	*Templário*. O item busca defender os servos e interesses de uma divindade em particular.
6	*Destruidor*. O item almeja destruição e usa seu portador para lutar arbitrariamente.
7	*Busca de Glória*. O item busca renome como o maior item mágico do mundo, estabelecendo seu usuário como uma figura famosa ou notória.
8	*Busca de Conhecimento*. O item almeja conhecimento ou está determinado a resolver um mistério, aprender um segredo ou desvendar uma profecia oculta.
9	*Busca do Destino*. O item está convencido que ele e seu portador têm papeis importantes em eventos futuros.
10	*Busca do Criador*. O item busca seu criador e deseja compreender porque foi criado.

Conflito

Um item inteligente possui vontade própria, moldada por sua personalidade e tendência. Caso seu portador aja de uma maneira oposta a tendência ou propósito do item, um conflito pode surgir. Quando tal conflito ocorrer, o item realiza um teste de Carisma resistido por um teste de Carisma do portador. Se o item vender a disputa, ele fará uma ou mais das exigências seguintes:

- O item insiste em ser carregado ou vestido o tempo todo.
- O item exige que seu portador se desfaça de algo que o item considere repugnante.
- O item exige que seu portador persiga os objetivos do item em detrimento de todos os outros objetivos.
- O item exige que seja dado para outra pessoa.

Se o portador se recusar a obedecer os desejos do item, ele pode fazer algo ou tudo a seguir:

- Tornar impossível para seu portador se sintonizar a ele.
- Suprimir uma ou mais de suas propriedades ativáveis.
- Tentar tomar controle do seu portador.

Se um item inteligente tentar tomar controle de seu portador, o portador deve realizar um teste de resistência de Carisma, com CD igual a 12 + o modificador de Carisma do item. Se falhar na resistência, o portador fica enfeitiçado pelo item por 1d12 horas. Enquanto estiver enfeitiçado, o portador deve tentar seguir os comandos do item. Se o portador sofrer dano, ele pode repetir o teste de resistência, terminado o efeito se obtiver sucesso. Independentemente da tentativa de controlar seu usuário ser bem ou mal sucedida, o item não pode usar este poder novamente até o próximo amanhecer.

Exemplos de Itens Inteligentes

As armas inteligentes descritas aqui possuem histórias lendárias.

Esmagador

Arma (martelo de guerra), lendário (requer sintonização com um anão)

Esmagador é um poderoso martelo de guerra forjado pelos anões e perdido na masmorra da Montanha da Pluma Branca.

Você recebe +3 de bônus nas jogadas de ataque e dano feitas com esta arma mágica. No raiar do dia, após você realizar sua primeira jogada de ataque com *Esmagador*, você desenvolve um medo de sair ao ar livre que persiste enquanto você permanecer sintonizado com a arma. Isso faz você ter desvantagem nas jogadas de ataque, testes de resistência e testes de habilidade enquanto você puder ver o céu durante o dia.

Arma de Arremesso. Esmagador possui a propriedade arremesso com uma distância normal de 6 metros e distância longa de 18 metros. Quando você atinge com um ataque à distância com aram usando-o, o alvo sofre 1d8 de dano de concussão extra, ou 2d8 de dano de concussão extra se o alvo for um gigante. Cada vez que você arremessa a arma, ela volta para a sua mão após o ataque. Se você não tiver uma mão livre, a arma aterrissa aos seus pés.

Onda de Choque. Você pode usar uma ação para golpear o solo com *Esmagador* e enviar uma onda de choque a partir do ponto de impacto. Cada criatura, à sua escolha, no solo a até 18 metros desse ponto, deve ser bem sucedida num teste de resistência de Constituição CD 15 ou ficará atordoada por 1 minuto. Uma criatura pode repetir o teste de resistência no final de cada um dos turnos dela, terminado o efeito sobre si caso obtenha sucesso. Uma vez usada, esta propriedade não poderá ser usada novamente até o próximo amanhecer.

Percepção Sobrenatural. Enquanto estiver empunhando a arma, ela aleta você da localização de qualquer porta secreta ou escondida a até 9 metros de você. Além disso, você pode usar uma ação para conjurar *detectar o mal e bem* ou *localizar objeto* através da arma. Uma vez que tenha conjurado qualquer das magias, você não poderá conjura-las através da arma novamente até o próximo amanhecer.

Consciência. *Esmagador* é uma arma consciente leal e neutra com Inteligência 15, Sabedoria 12 e Carisma 15. Ela tem audição e visão no escuro com alcance de 36 metros.

A arma se comunica telepaticamente com seu portador e pode falar, ler e compreender Anão, Gigante e Goblin. Ela berra gritos de guerra em Anão quando usada em combate.

Personalidade. O propósito de *Esmagador* é dizimar gigantes e goblins. Ele também busca proteger os anões contra todos os seus inimigos. Um conflito surge se seu portador fracassar em destruir goblins e gigantes ou em proteger anões.

Esmagador tem laços com o clã anão que o criou, chamado diversamente de Dankil ou clã do Martelo Poderoso, ele deseja ser devolvido ao clã. Ele varia qualquer coisa para proteges esses anos das mazelas.

O martelo também carrega uma vergonha secreta. Séculos atrás, um anão chamado Ctenmiir empunhou ele valentemente por um tempo. Porem, Ctenmiir foi transformado em um vampiro. Sua vontade era forte o suficiente para curvar *Esmagador* em seus propósitos malignos, chegando até a matar membros do seu próprio clã.

Lâmina da Lua

Arma (espada longa), lendária (requer sintonização com um elfo ou meio-elfo de tendência neutra e boa)

De todos os itens mágicos criados pelos elfos, um dos mais desejados e zelosamente guardados é a *lâmina da lua*. Em tempos antigos, praticamente todas as casas nobres élficas reivindicavam tal lâmina. Com o passar dos séculos, algumas lâminas desapareceram do mundo, sua mágica se perdeu quando linhagens familiares se extinguiram. Outras lâminas sumiram com seus portadores durante grandes missões. Então, apenas algumas dessas armas restaram.

Uma *lâmina da lua* passa de pai para filho. A espada escolhe seu portador e permanece vinculada a essa pessoa pelo resto da vida. Se o portador morrer, outro herdeiro pode reivindicar a lâmina. Se nenhum herdeiro digno existir, a espada permanecerá dormente. Ela funciona como uma espada longa normal até uma alma digna encontra-la e reivindicar seu poder.

Uma *lâmina da lua* serve apenas um mestre por vez. O processo de sintonização requer um ritual especial na sala do trono de um regente élfico ou em um templo dedicado aos deuses élficos.

Uma *lâmina da lua* não servirá a ninguém que ela considere covarde, errático, corrupto ou que não concorde em preservar e proteger os elfos. Se a lâmina rejeitar você, você realiza testes de habilidade, jogadas de ataque e testes de resistência com desvantagem por 24 horas. Se a lâmina te aceitar, você se sintoniza com ela e uma nova runa aparece na lâmina. Você permanece sintonizado com a arma até morrer ou a arma ser destruída.

Uma *lâmina da lua* tem uma runa em sua lâmina para cada mestre que ela serviu (geralmente 1d6 + 1). A primeira runa sempre concede +1 de bônus nas jogadas de ataque e dano feitas com esta arma mágica. Cada runa além da primeira concede à *lâmina da lua* uma propriedade adicional. O Mestre escolhe cada propriedade ou as determina aleatoriamente na tabela Propriedades da Lâmina da Lua.

Propriedades da Lâmina da Lua

d100	Propriedade
01–40	Aumenta o bônus nas jogadas de ataque e dano em 1, até o máximo de +3. Role novamente se a *lâmina da lua* já tiver +3 de bônus.
41–80	A *lâmina da lua* ganha uma propriedade menor determinada aleatoriamente (veja “Características Especiais” previamente neste capítulo).
81–82	A *lâmina da lua* ganha a propriedade acuidade.
83–84	A *lâmina da lua* ganha a propriedade arremesso (distância 6/18 metros).
85–86	A *lâmina da lua* funciona como uma *defensora*.
87–90	A *lâmina da lua* atinge um acerto crítico numa rolagem 19 ou 20.
91–92	Quando você atingir um ataque usando a *lâmina da lua*, o ataque causa 1d6 de dano cortante extra.
93–94	Quando você atingir uma criatura de um tipo específico (como dragão, corruptor ou morto-vivo) com a *lâmina da lua*, o alvo sofre 1d6 de dano extra de um dos seguintes tipos: ácido, frio, fogo, elétrico ou trovejante.
95–96	Você pode usar uma ação bônus para fazer a *lâmina da lua* liberar um clarão luminoso. Cada criatura que puder ver você e estiver a até 9 metros de você deve ser bem sucedida num teste de resistência de Constituição CD 15 ou ficará cega por 1 minuto. Uma criatura pode repetir o teste de resistência em cada um dos turnos dela, terminando o efeito sobre si, caso obtenha sucesso. Esta propriedade não pode ser usada novamente até você terminar um descanso curto enquanto está sintonizado com esta arma.
97–98	A *lâmina da lua* funciona como um *anel de armazenar magia*.
99	Você pode usar uma ação para convocar uma sombra élfica, considerando que você já não tenha uma servindo você. A sombra élfica aparece num espaço desocupado a até 36 metros de você. Ela usa as estatísticas de uma **sombra** do *Manual dos Monstros*, exceto por ser neutra, imune a efeitos de expulsar mortos-vivos e não criar novas sombras. Você controla esta criatura, decidindo como ela age e se move. Ela permanece até cair a 0 pontos de vida ou você dispensa-la com uma ação.
00	A *lâmina da lua* funciona como uma *espada vorpal*.

Consciência. Uma *lâmina da lua* é uma arma consciente neutra e boa com Inteligência 12, Sabedoria 10 e Carisma 12. Ela tem audição e visão no escuro com alcance de 36 metros.

A arma se comunica ao transmitir suas emoções, enviando uma sensação de formigamento pela mão do portador quando deseja comunicar algo que ela sentiu. Ela pode se comunicar mais explicitamente através de visões e sonhos, quando o portador está ou em transe ou dormindo.

Personalidade. Cada *lâmina da lua* busca o avanço da raça élfica e dos ideias élficos. Coragem, lealdade, beleza, música e vida são todos parte deste propósito.

A arma é vinculada a linhagem familiar a qual ela era destinada a servir. Enquanto ela estiver vinculada com um dono que partilhe dos seus ideias, sua lealdade será absoluta.

Se a *lâmina da lua* tiver um defeito, é o excesso de confiança. Uma vez que tenha decidido por um dono, ela acredita que apenas essa pessoa deveria empunha-la, mesmo que esse dono não anseie pelos ideias élficos.

Navalha Negra

Arma (espada grande), lendária (requer sintonização com uma criatura de tendência não-leal)

Escondida na masmorra da Montanha da Pluma Branca, *Navalha Negra* brilha como um pedaço de céu noturno cheio de estrelas. Sua bainha negra é decorada com peças de obsidiana cortadas.

Você recebe +3 de bônus nas jogadas de ataque e dano feitas com esta arma mágica. Ela tem as seguintes propriedades adicionais.

Devorar Alma. Sempre que você usa-la para reduzir uma criatura a 0 pontos de vida, a espada mata a criatura e devora sua alma, a não ser que ela seja um constructo ou morto-vivo. Uma criatura cuja alma seja devorada pela *Navalha Negra* pode ser trazida de volta a vida apenas pela magia *desejo*.

Quando ela devora uma alma, *Navalha Negra* concede a você pontos de vida temporários iguais ao máximo de pontos de vida da criatura morta. Este pontos de vida somem após 24 horas. Enquanto estes pontos de vida permanecerem e você mantiver *Navalha Negra* em mãos, você tem vantagem nas jogadas de ataque, testes de resistência e testes de habilidade.

Se você atingir um morto-vivo com esta arma, você sofre 1d10 de dano necrótico e o alvo recupera 1d10 pontos de vida. Se este dano necrótico reduzir seu pontos de vida a 0, *Navalha Negra* devorará sua alma.

Caçador de Almas. Enquanto você empunhar a arma, você está ciente da presença de criaturas Miúdas ou maiores a até 18 metros de você que não sejam constructos ou mortos-vivos. Você também não pode ser enfeitiçado ou amedrontado.

Navalha Negra pode conjurar a magia *velocidade* em você uma vez por dia. Ela decide quando conjura a magia e mantem concentração nisso, portanto, você não precisa fazê-lo.

Consciência. *Navalha Negra* é uma arma caótica e neutra consciente com Inteligência 17, Sabedoria 10 e Carisma 19. Ela tem audição e visão no escuro com alcance de 36 metros.

A arma pode falar, ler e compreender Comum e pode se comunicar telepaticamente com seu portador. Sua voz é profunda e ecoante. Enquanto você estiver sintonizado com ela, *Navalha Negra* também compreende todos os idiomas que você conhece.

Personalidade. *Navalha Negra* fala com um tom imperioso, já que está acostumada a ser obedecida.

O propósito da espada é consumir almas. Ela não se importa de onde vem a alma que ela devora, incluindo seu portador. A espada acredita que toda matéria e energia surgiu de um vácuo de energia negativa e irá, um dia, voltar para ele. *Navalha Negra* está destinada a acelerar esse processo.

Apesar do seu niilismo, *Navalha Negra* sente uma estranha afinidade com *Onda* e *Esmagador*, outras duas armas trancafiadas na Montanha da Pluma Branca. Ela deseja que as três armas se reúnam novamente e sejam empunhadas em combate juntas, mesmo que ela discorde violentamente de *Esmagador* e ache *Onda* tediosa.

A fome de *Navalha Negra* por almas deve ser alimentada regularmente. Se a espada passar três dias ou mais sem consumir uma alma, um conflito entre ela e seu portador ocorre no próximo pôr do sol.

Onda

Arma (tridente), lendário (requer sintonização com uma criatura que venere um deus do mar)

Guardado na masmorra na Montanha da Pluma Branca, este tridente é uma arma exótica gravada com ondas, corais e criaturas marinhas. Apesar de você precisar venerar um deus do mar para se sintonizar com esta arma, *Onda* aceita alegremente novos convertidos.

Você recebe +3 de bônus nas jogadas de ataque e dano feitas com esta arma mágica. Se você atingir um acerto crítico com ela, o alvo sofre dano necrótico extra igual a metade do máximo de pontos de vida dele.

A arma também funciona como um *tridente de comandar peixes* e uma *arma de alerta*. Ela pode conferir os benefícios de uma *capa de respirar na água* enquanto você a empunhar, e você pode usa-la como um *cubo de força* escolhendo o efeito ao invés de pressionar os lados do cubo para seleciona-lo.

Consciência. *Onda* é uma arma consciente de tendência neutra com Inteligência 14, Sabedoria 10 e Carisma 18. Ela tem audição e visão no escuro com alcance de 36 metros.

A arma se comunica telepaticamente com seu portador e pode falar, ler e compreender Aquan. Ela também pode falar com animais aquáticos como se estivesse usando a magia *falar com animais*, usando telepatia para envolver seu portador na conversa.

Personalidade. Quando fica agitada, *Onda* tem o hábito de sussurrar melodias que variam de coros marinhos a hinos sagrados para os deuses do mar.

Onda deseja zelosamente converter os mortais a adoração de um ou mais deuses do mar, ou condenar os infiéis à morte. Um conflito pode surgir se o portador falhar em dar seguimento aos objetivos da arma no mundo.

O tridente tem um afeto nostálgico pelo lugar onde ele foi forjado, uma ilha desolada chamada Forja do Trovão. Um deus do mar aprisionou uma família de gigantes da tempestade lá, e os gigantes forjaram *Onda* em um ato de devoção a – ou rebelião contra – esse deus.

Onda nutre uma dúvida secreta sobre sua própria natureza e propósito. Por toda sua devoção aos deuses do mar, *Onda* teme ter sido criado para trazer a morte de um deus do mar em particular. Este destino é algo que *Onda* não deveria ser capaz de evitar.

Artefatos

Um artefato é um item mágico único de poder tremendo, com sua própria origem e história. Um artefato pode ter sido criado pelos deuses ou mortais de poderes avassaladores. Ele pode ter sido criado em meio a uma crise que ameaçava um reino, um mundo ou o multiverso inteiro e carrega o peso desse momento crucial da história.

Alguns artefatos aparecem quando são mais necessários. Para outros, o inverso é verdade: quando encontrados, o mundo estremece com as ramificações dessa descoberta. Em ambos os casos, introduzir um artefato em sua campanha requer antecipação. O artefato pode ser um item que lados opostos esperam reivindicar, ou ele pode ser algo que os aventureiros precisam para sobrepujar o maior desafio deles.

Os personagens geralmente não encontram artefatos no curso normal de aventuras. Na realidade, os artefatos aparecem apenas quando você deseja que eles apareçam, pois eles são muito mais instrumentos de trama que itens mágicos. Rastrear e recuperar um artefato é, frequentemente, o objetivo principal de uma aventura. Os personagens devem correr atrás de rumores, passar por trilhas importantes e se aventurar em perigosos locais meio-esquecidos para encontrarem o artefato que eles buscam. Alternativamente, um vilão poderoso poderia já possuir o artefato. Capturar e destruir o artefato poderia ser a única forma de garantir que o poder dele não seja usado para o mal.

Propriedades de Artefatos

Cada artefato tem suas próprias propriedades mágicas, como outros itens mágicos, e essas propriedades são, frequentemente, excepcionalmente poderosas. Um artefato poderia ter outras propriedades que são tanto benéficas quanto prejudiciais. Você pode escolher tais propriedades das tabelas nesta seção ou determina-las aleatoriamente. Você também pode inventar novas propriedades benéficas e prejudiciais. Essas propriedades geralmente mudam a cada vez que um artefato aparece no mundo.

Um artefato pode ter até quatro propriedades benéficas menores e duas propriedades benéficas maiores. Ele pode ter até quatro propriedades prejudiciais menores e duas propriedades prejudiciais maiores.

Propriedades Benéficas Menores

d100	Propriedade
01–20	Enquanto estiver sintonizado com o artefato, você ganha proficiência em uma perícia, à escolha do Mestre.
21–30	Enquanto estiver sintonizado com o artefato, você é imune a doenças.
31–40	Enquanto estiver sintonizado com o artefato, você não pode ser enfeitiçado ou amedrontado.
41–50	Enquanto estiver sintonizado com o artefato, você tem resistência contra um tipo de dano, à escolha do Mestre.
51–60	Enquanto estiver sintonizado com o artefato, você pode usar uma ação para conjurar um truque (à escolha do Mestre) através dele.
61–70	Enquanto estiver sintonizado com o artefato, você pode usar uma ação para conjura uma magia de 1° nível (à escolha do Mestre) através dele. Após conjurar a magia, role um d6. Em um resultado de 1–5, você não poderá conjura-la novamente até o próximo amanhecer.
71–80	Como em 61–70 acima, exceto que a magia é de 2° nível.
81–90	Como em 61–70 acima, exceto que a magia é de 3° nível.
91–00	Enquanto estiver sintonizado com o artefato, você ganha +1 de bônus na Classe de Armadura.

Propriedades Benéficas Maiores

d100	Propriedade
01–20	Enquanto estiver sintonizado com o artefato, um de seus valores de habilidade (à escolha do Mestre) aumenta em 2, até o máximo de 24.
21–30	Enquanto estiver sintonizado com o artefato, você recupera 1d6 pontos de vida no começo de cada um dos seus turnos, se você tiver pelo menos 1 ponto de vida.
31–40	Quando você atinge com um ataque com arma enquanto está sintonizado com o artefato, o alvo sofre 1d6 de dano extra do tipo de dano da arma.
41–50	Enquanto estiver sintonizado com o artefato, seu deslocamento de caminhada aumenta em 3 metros.
51–60	Enquanto estiver sintonizado com o artefato, você pode usar uma ação para conjura uma magia de 4° nível (à escolha do Mestre) através dele. Após conjurar a magia, role um d6. Em um resultado de 1–5, você não poderá conjura-la novamente até o próximo amanhecer.
61–70	Como em 51–60 acima, exceto que a magia é de 5° nível.
71–80	Como em 51–60 acima, exceto que a magia é de 6° nível.
81–90	Como em 51–60 acima, exceto que a magia é de 7° nível.
91–00	Enquanto estiver sintonizado com o artefato, você não pode ficar cego, surdo, petrificado ou atordoado.

Propriedades Prejudiciais Menores

d100	Propriedade
01–05	Enquanto estiver sintonizado com o artefato, você tem desvantagem nos testes de resistência contra magias.
06–10	A primeira vez que você tocar uma gema ou joia enquanto estiver sintonizado com este artefato, o valor da gema ou joia é reduzido à metade.
11–15	Enquanto estiver sintonizado com o artefato, você fica cego quando se afasta a mais de 3 metros dele.
16–20	Enquanto estiver sintonizado com o artefato, você tem desvantagem em testes de resistência contra veneno.
21–30	Enquanto estiver sintonizado com o artefato, você libera um cheiro azedo perceptível a até 3 metros de você.
31–35	Enquanto estiver sintonizado com o artefato, toda água benta a até 3 metros é destruída.
36–40	Enquanto estiver sintonizado com o artefato, você é fisicamente doente e tem desvantagem em qualquer teste de habilidade ou teste de resistência que use Força ou Constituição.
41–45	Enquanto estiver sintonizado com o artefato, seu peso aumenta em 1d4 x 5 quilos.
46–50	Enquanto estiver sintonizado com o artefato, sua aparência muda da forma que o Mestre decidir.
51–55	Enquanto estiver sintonizado com o artefato, você fica surdo quando se afasta mais de 3 metros dele.
56–60	Enquanto estiver sintonizado com o artefato, seu peso diminui em 1d4 x 2,5 quilos.
61–65	Enquanto estiver sintonizado com o artefato, você não consegue cheirar.
66–70	Enquanto estiver sintonizado com o artefato, chamas não-mágicas se extinguem a até 9 metros de você.
71–80	Enquanto estiver sintonizado com o artefato, outras criaturas não podem realizar um descanso curto ou longo enquanto estiverem a menos de 90 metros de você.
81–85	Enquanto estiver sintonizado com o artefato, você causa 1d6 de dano necrótico a qualquer planta que você tocar que não seja uma criatura.
86–90	Enquanto estiver sintonizado com o artefato, animais a até 9 metros de você serão hostis a você.
91–95	Enquanto estiver sintonizado com o artefato, você deve comer e beber seis vezes a quantidade normal, a cada dia.
96–00	Enquanto estiver sintonizado com o artefato, seu defeito é amplificado de uma forma determinada pelo Mestre.

Propriedades Prejudiciais Maiores

d100	Propriedade
01–05	Enquanto estiver sintonizado com o artefato, seu corpo apodrece ao longo de quatro dias, após isso, o apodrecimento para. Você perde seu cabelo ao final do dia 1, unhas ao final do dia 2, lábios e nariz ao final do dia 3 e orelhas ao final do dia 4. A magia *regeneração* restaura partes do corpo perdidas.
06–10	Enquanto estiver sintonizado com o artefato, você determina sua tendência diariamente, ao amanhecer, ao rolar um d6 duas vezes. Na primeira rolagem, um 1–2 indica leal, 3–4 neutro e 5–6 caótico. Na segunda rolagem, um 1–2 indica bom, 3–4 neutro e 5–6 mau.
11–15	Da primeira vez que você se sintoniza com o artefato, ele lhe dá uma missão determinada pelo Mestre. Você deve completar esta missão ou será afetado pela magia *missão*. Uma vez que tenha completado a missão, você não será mais afetado por esta propriedade.
16–20	O artefato abriga uma força vital incorpórea que é hostil a você. Toda vez que você usa uma ação para usar uma das propriedades do artefato, existe 50 por cento de chance da força vital tentar sair do artefato e entrar no seu corpo. Se você falhar num teste de resistência de Carisma CD 20, ela é bem sucedida e você se torna um PdM sob controle do mestre até a força vital invasora ser banida usando mágica como da magia *dissipar o bem e mal*.
21–25	Criaturas com nível de desafio 0, assim como plantas que não sejam criatura, caem a 0 pontos de vida quando estiverem a 3 metros do artefato.
26–30	O artefato aprisiona um **slaad da morte** (veja o *Manual dos Monstros*). Cada vez que você usa uma das propriedades do artefato com uma ação, o slaad tem 10 por cento de chance de escapar, então aparecendo a 4,5 metros de você e te atacando.
31–35	Enquanto estiver sintonizado com o artefato, criaturas de um tipo específico, diferente de humanoide (à escolha do Mestre) sempre serão hostis a você.
36–40	O artefato dilui poções mágicas a até 3 metros dele, tornando-as itens não-mágicos.
41–45	O artefato apaga pergaminhos mágicos a até 3 metros dele, tornando-os itens não-mágicos.
46–50	Antes de usar uma das propriedades do artefato com uma ação, você deve usar uma ação bônus para derramar sangue, ou o seu, ou de uma criatura voluntaria ou de uma criatura incapacitada ao seu alcance, usando uma arma corpo-a-corpo perfurante ou cortante. O alvo sofre 1d4 de dano do tipo apropriado.
51–60	Quando você se tornar sintonizado com o artefato, você adquire um tipo de loucura de longa duração (veja o capítulo 9, "Conduzindo o Jogo").
61–65	Você sofre 4d10 de dano psíquico quando se sintoniza com o artefato.
66–70	Você sofre 8d10 de dano psíquico quando se sintoniza com o artefato.
71–75	Antes de poder se sintonizar com o artefato, você deve matar uma criatura de sua tendência.
76–80	Quando você se sintoniza com o artefato, um de seus valores de habilidade é reduzido em 2 aleatoriamente. A magia *restauração maior* volta a habilidade ao normal.
81–85	Cada vez que você se sintonizar com o artefato, você envelhece 3d10 anos. Você deve ser bem sucedido em um teste de resistência de Constituição CD 10 ou morrerá devido ao choque. Se você morrer, você é instantaneamente transformado em uma **aparição** (veja o *Manual dos Monstros*) sob controle do Mestre, com o dever de proteger o artefato.

d100	Propriedade
86–90	Enquanto estiver sintonizado com o artefato, você perde a capacidade de falar.
91–95	Enquanto estiver sintonizado com o artefato, você tem vulnerabilidade a todos os danos.
96–00	Quando você se sintonizar com o artefato, existe 10 por cento de chance de você atrair a atenção de um deus que enviará um avatar para tirar o artefato de você. O avatar tem a mesma tendência do seu criador e as estatísticas de um **empírico** (veja o *Manual dos Monstros*). Uma vez que obtenha o artefato, o avatar desaparece.

Destruindo Artefatos

Um artefato deve ser destruído de alguma forma especial. Do contrário, ele é imune a dano.

Cada artefato tem uma fraqueza através da qual sua criação pode ser desfeita. Descobrir esta fraqueza pode requerer pesquisa exaustiva ou a realização bem sucedida de uma missão. O Mestre decide como um artefato específico pode ser destruído. Algumas sugestões serão dadas aqui:

- O artefato deve ser derretido em um vulcão, forja ou crisol no qual ele foi criado.
- O artefato deve ser jogado no Rio Estige.
- O artefato deve ser engolido e digerido pelo tarrasque ou algumas outra criatura ancestral.
- O artefato deve ser banhado no sangue de um deus ou de um anjo.
- O artefato deve ser atingido e despedaçado por uma arma especial construída com esse propósito.
- O artefato deve ser pulverizado entre as engrenagens titânicas de Mecânus.
- O artefato deve ser devolvido ao seu criado, que pode destruí-lo com seu toque.

Exemplos de Artefatos

Os artefatos apresentados aqui já apareceram em um ou mais mundos de D&D. Use-os como guia quando criar seus próprios artefatos, ou modifique-os da forma que achar adequado.

Cetro de Orcus

Varinha, artefato (requer sintonização)

O sinistro *Cetro de Orcus* raramente sai de perto de Orcus. O instrumento, tão maligno quanto seu criador, partilha dos objetivos do lorde demônio de exterminar as vidas de todas as coisas vivas e prender o Plano Material no estase da não-vida. Orcus permite que a varinha saia de sua mão de tempos em tempos. Quando faz isso, ela aparece magicamente em qualquer lugar que seu mestre sinta uma oportunidade de completar algum objetivo depravado.

Feita de ossos tão duros quanto o ferro, a varinha tem em sua ponta uma caveira magicamente aumentada que já pertenceu a um herói humano assassinado por Orcus. A varinha pode mudar de tamanho magicamente para se acomodar a empunhadura de seu usuário. Plantas murcham, bebidas estragam, carne apodrece e vermes prosperam na presença da varinha.

Qualquer criatura, além de Orcus, que tente se sintonizar com a varinha deve ser bem sucedida num teste de resistência de Constituição CD 17. Se obtiver sucesso, a criatura sofre 10d6 de dano necrótico. Se fracassar, a criatura morre e se ergue como um zumbi.

Nas mãos de alguém que tenha se sintonizado com ela, a varinha pode ser empunhada como uma maça mágica que concede +3 de bônus nas jogadas de ataque e dano feitas com ela. A varinha causa 2d12 de dano necrótico extra, se atingir.

Propriedades Aleatórias. O *Cetro de Orcus* tem as seguintes propriedades aleatórias:

- 2 propriedades benéficas menores
- 1 propriedade benéfica maior
- 2 propriedades prejudiciais menores
- 1 propriedade prejudicial maior

As propriedades prejudiciais do *Cetro de Orcus* são suprimidas enquanto a varinha estiver sintonizada com o próprio Orcus.

Proteção. Você ganha +3 de bônus na Classe de Armadura enquanto empunhar a varinha.

Magias. A varinha tem 7 cargas. Enquanto estiver empunhando-a, você pode usar uma ação e gastar 1 ou mais cargas para conjurar uma das seguintes magias (CD de resistência 18) através dela: *animar mortos* (1 carga), *círculo da morte* (3 cargas), *dedo da morte* (3 cargas), *falar com os mortos* (1 carga), *malogro* (2 cargas) ou *palavra de poder matar* (4 cargas). A varinha recupera 1d4 + 3 cargas gastar diariamente ao amanhecer.

Enquanto estiver sintonizado com a varinha, Orcus ou um seguidor abençoado por ele, pode conjurar cada uma das magias da varinha usando 2 cargas a menos (mínimo de 0).

Convocar Mortos-vivos. Enquanto estiver empunhando a varinha, você pode usar uma ação para conjurar esqueletos e zumbis, convocando tantos quanto você possa dividir entre 500 pontos de vida, cada morto-vivo com a média de pontos de vida (veja o *Manual dos Monstros* para as estatísticas). Os mortos-vivos erguem-se magicamente do solo ou de alguma outra forma, em um espaço desocupado a até 90 metros de você e obedecem seus comando até serem destruídos ou até o amanhecer do próximo dia, quando eles sucumbirão em pilhas inanimadas de ossos e corpos podres. Quando você usar essa propriedade da varinha, não poderá usa-la novamente até o próximo amanhecer.

Enquanto estiver sintonizado com a varinha, Orcus pode invocar qualquer espécie de morto-vivo, não apenas esqueletos e zumbis. Os mortos-vivos não perecem ou desaparecem ao amanhecer do dia seguinte, permanecendo até Orcus dispensa-los.

Consciência. O *Cetro de Orcus* é um item caótico e mau consciente com Inteligência 16, Sabedoria 12 e Carisma 16. Ele tem audição e visão no escuro com alcance de 36 metros.

A varinha se comunica telepaticamente com seu portador e pode falar, ler e compreender Abissal e Comum.

Personalidade. O propósito da varinha é ajudar a satisfazer o desejo de Orcus de matar tudo no multiverso. A varinha é fria, cruel, niilista e desprovida de senso de humor.

A fim de concluir os objetivos de seu mestre, a varinha finge devoção ao seu usuário atual e faz promessas grandiosas que ela não tem a menor intenção de cumpri, como jurar ajudar seu usuário a despojar Orcus.

Destruindo a Varinha. Destruir o *Cetro de Orcus* requer que ele seja levado para o Plano da Energia Positiva pelo herói ancestral cujo crânio ornamenta ele. Para que isso aconteça, o herói há muito perdido deve primeiro ser trazido de volta a vida – uma tarefa nada

fácil, dado ao fato que Orcus aprisionou a alma do herói e mantem ela escondida e bem guardada.

Banhar a varinha em energia positiva faz com que ela rache e exploda, mas, a não ser que as condições acima sejam atendidas, a varinha se reconstrói instantaneamente na camada de Orcus no Abismo.

Espada de Kas

Arma (espada longa), artefato (requer sintonização)

Quando Vecna cresceu em poder, ele escolheu um tenente maligno e cruel, Kas Mão Sangrenta, para agir como seu guarda-costas e braço direito. Este vilão desprezível serviu como conselheiro, senhor da guerra e assassino. Seus sucessos atraíram a admiração de Vecna e uma recompensa: uma espada de linhagem tão negra quanto o homem que a empunharia.

Por muito tempo, Kas serviu lealmente o lich, mas conforme Kas crescia em poder, também crescia em arrogância. Sua espada o incitou a suplantar Vecna, assim ele poderia governar o império do lich no lugar de Vecna. As lendas contam que a destruição de Vecna veio das mãos de Kas, mas Vecna também trouxe a desgraça para seu tenente rebelde, deixando apenas a espada de Kas para trás. O mundo ficou mais iluminado depois disso.

A *Espada de Kas* é uma espada longa mágica consciente que concede +3 de bônus nas jogadas de ataque e dano feitas com ela. Ela atinge um acerto crítico numa rolagem 19 ou 20 e causa 2d10 de dano cortante extra contra mortos-vivos.

Se a espada não for banhada em sangue dentro de 1 minuto após ser sacada de sua bainha, seu usuário deve realizar um teste de resistência de Carisma CD 15. Se obtiver sucesso, ele sofre 3d6 de dano psíquico. Se fracassar, o portador é dominado pela espada, como pela magia *dominar monstro*, e a espada exige ser banhada em sangue. O efeito da magia terminar quando a exigência da espada for cumprida.

Propriedades Aleatórias. A *Espada de Kas* tem as seguintes propriedades aleatórias:

- 1 propriedade benéfica menor
- 1 propriedade benéfica maior
- 1 propriedade prejudicial menor
- 1 propriedade prejudicial maior

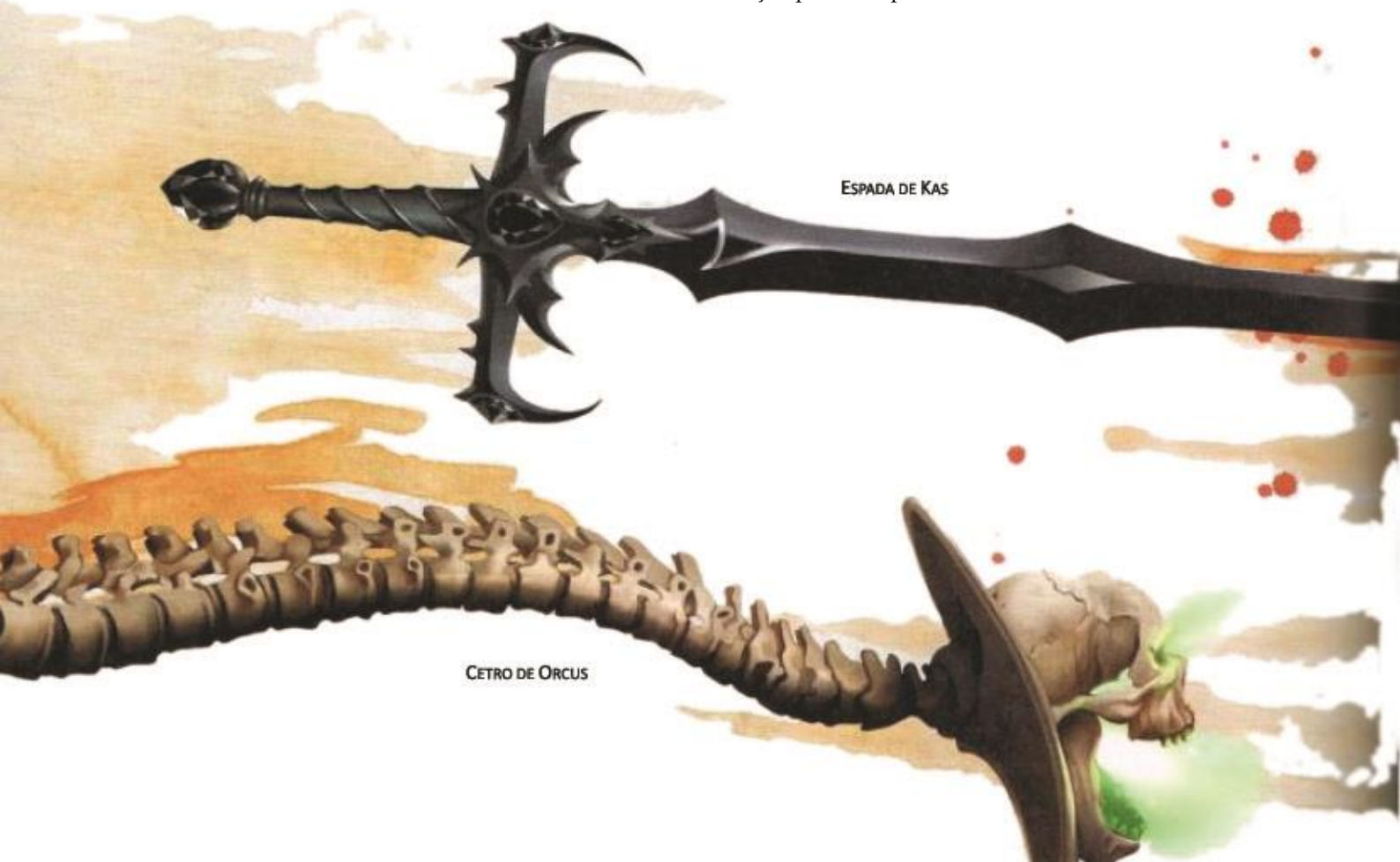
Espírito de Kas. Enquanto a espada estiver em sua posse, você adiciona um d10 a sua iniciativa no início de cada combate. Além disso, quando você usa uma ação para atacar com a espada, você pode transferir parte ou todo o bônus de ataque dela para sua Classe de Armadura. Os bônus ajustados permanecem em efeito até o início do seu próximo turno.

Magias. Enquanto a espada estiver em sua posse, você pode usar uma ação para conjurar uma das seguintes magias (CD de resistência 18) através dela: *convocar relâmpagos, palavra divina* ou *dedo da morte*. Uma vez que tenha usado a espada para conjurar uma magia, você não poderá conjurar essa magia novamente através dela até o próximo amanhecer.

Consciência. A *Espada de Kas* é uma arma caótica e má consciente com Inteligência 15, Sabedoria 13 e Carisma 16. Ela tem audição e visão no escuro com alcance de 36 metros.

A arma se comunica telepaticamente com seu portador e pode falar, ler e compreender Comum.

Personalidade. O propósito da espada é trazer ruína a Vecna. Matando os adoradores de Vecna, destruindo os trabalhos do lich e frustrando suas maquinações, tudo ajuda a cumpri seu objetivo.

A *Espada de Kas* também busca destruir qualquer um corrompido pelo *Olho e Mão de Vecna*. A obsessão da espada com esses artefatos eventualmente se torna uma fixação para seu portador.

Destruindo a Espada. Uma criatura sintonizada tanto com o *Olho de Vecna* quanto com a *Mão de Vecna* pode usar a propriedade de desejo da combinação dos artefatos para desfazer a *Espada de Kas*. A criatura deve conjurar a magia *desejo* e fazer um teste de Carisma resistido por um teste de Carisma da espada. A espada deve estar a até 9 metros da criatura, ou a magia falha. Se a espada vencer a disputa, nada acontece e a magia *desejo* é desperdiçada. Se a espada perder a disputa, ela é destruída.

Livro da Escuridão Perversa

Item maravilhoso, artefato (requer sintonização)

O conteúdo deste torpe manuscrito de maldade inefável é a comida e bebida daqueles que servem o mal. Não se tem notícia de nenhum mortal que conheça os segredos que ele contém, conhecimento tão horrendo que mesmo um vislumbre de suas páginas rabiscadas é um convite à loucura.

Muitos acreditam que o deus-lich Vecna, é o autor do *Livro da Escuridão Perversa*. Ele registrou nessas páginas cada ideia doentia, cada pensamento desvairado e cada exemplo de magia negra com que ele se deparou ou concebeu. Vecna cobriu cada tópico vil que ele pode, fazendo do livro um catálogo macabro de todos os erros mortais.

Outros praticantes do mal tiveram posse do livro e adicionaram suas próprias experiências ao catálogo de conhecimento maligno. Suas adições são claras, os escritores de trabalhos posteriores costuraram tudo que eles escreveram no tomo ou, em alguns casos, fizeram anotações e adições ao texto existente. Existem passagens em que há páginas faltando, rasgadas ou cobertas completamente por tinta, sangue e riscos no texto original que não podem ser decifrados.

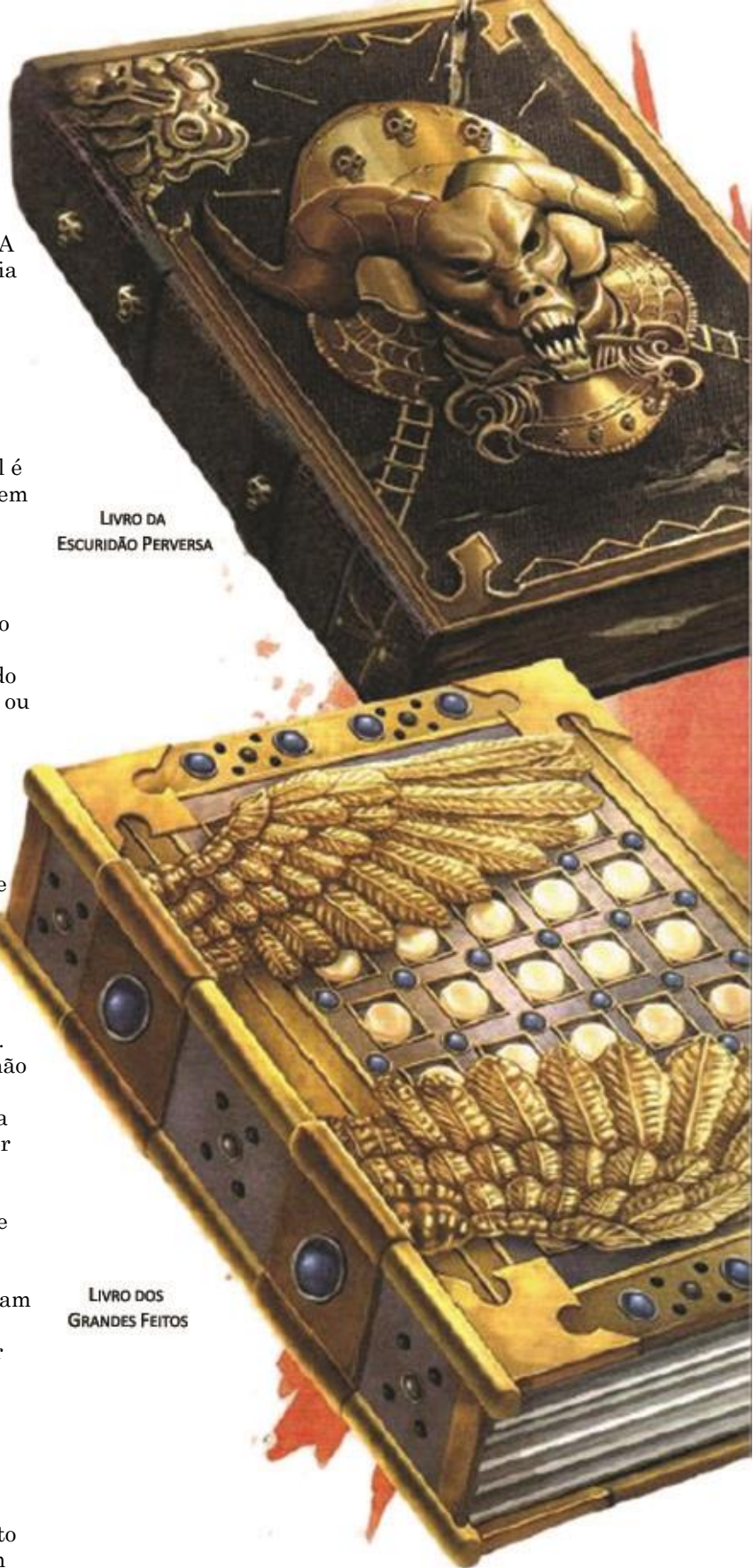
A natureza não consegue tolerar a presença do livro. Plantas ordinárias murcha em sua presença, animais não se aproximam dele voluntariamente e o livro gradualmente destrói tudo que toca. Até mesmo a rocha se parte e vira poeira se o livro permanecer em cima por tempo suficiente.

Uma criatura sintonizada ao livro deve passar 80 horas lendo e estudando-o para absorver seu conteúdo e usurpar seus benefícios. A criatura pode então, livremente modificar o conteúdo do livro, considerando que suas modificações progridam na maldade e expandam o conhecimento já contido nele.

Sempre que uma criatura não-maligna se sintonizar com o *Livro da Escuridão Perversa*, essa criatura deve realizar um teste de resistência de Carisma CD 17. Se fracassar, a tendência da criatura muda para neutro e mau.

O *Livro da Escuridão Perversa* permanece com você apenas enquanto você se esforçar em praticar o mal no mundo. Se você fracassar em realizar pelo menos um ato maligno num período de 10 dias, ou se você praticar um ato benigno voluntariamente, o livro desaparece. Se você morrer enquanto estiver sintonizado com o livro, uma entidade de grande mal reivindicará sua alma. Você não poderá ser trazido de volta a vida por quaisquer meios enquanto sua alma permanecer aprisionada.

Propriedades Aleatórias. O *Livro da Escuridão Perversa* possui as seguintes propriedades aleatórias:

- 3 propriedades benéficas menores
- 1 propriedade benéfica maiores
- 3 propriedades prejudiciais menores
- 2 propriedades prejudiciais maiores

Livro da Escuridão Perversa

Livro dos Grandes Feitos

Valores de Habilidade Ajustados. Após gastar o tempo requerido lendo e estudando o livro, um valor de habilidade, à sua escolha, aumenta em 2, até o máximo de 24. Outro valor de habilidade, à sua escolha, é reduzido em 2, até o mínimo de 3. O livro não pode ajustar seus valores de habilidade novamente.

Marca das Trevas. Após gastar o tempo requerido lendo e estudando o livro, você adquire uma desfiguração física como um sinal medonho de sua devoção a escuridão perversa. Uma runa maligna pode aparecer no seu rosto,

seus olhos podem ficar totalmente negros ou chifres podem nascer na sua testa. Ou você pode ficar mirrado e horrendo, perdendo todos os traços faciais, adquirindo uma língua bifurcada ou alguma outra característica, à escolha do Mestre. A marca das trevas concede a você vantagem em testes de Carisma (Persuasão) feitos ao interagir com criaturas malignas e testes de Carisma (Intimidação) feitos ao interagir com criaturas não-malignas.

Comandar o Mal. Enquanto estiver sintonizado com o livro e portando-o, você pode usar uma ação para conjurar a magia *dominar monstro* (CD de resistência 18) em um alvo maligno. Você não pode usar esta propriedade novamente até o próximo amanhecer.

Conhecimento Sombrio. Você pode fazer referência ao *Livro da Escuridão Perversa* sempre que realizar um teste de Inteligência para lembrar informações sobre algum aspecto do mal, como conhecimento sobre demônios. Quando o fizer, dobre seu bônus de proficiência nesse teste.

Discurso Obscuro. Enquanto você carregar o *Livro da Escuridão Perversa* e estiver sintonizado com ele, você pode usar uma ação para recitar palavras das páginas dele em uma linguagem torpe conhecida como Discurso Obscuro. Cada vez que o fizer, você sofre 1d12 de dano psíquico e cada criatura não-maligna a até 4,5 metros e você sofre 3d6 de dano psíquico.

Destruindo o Livro. O *Livro da Escuridão Perversa* permite que páginas sejam arrancadas dele, mas qualquer conhecimento maligno contido nessas páginas encontram seu caminho de volta para o livro eventualmente, geralmente quando um novo autor adiciona páginas ao tomo.

Se um solar partir o livro em dois, o livro é destruído por 1d100 anos, após isso, ele se reconstrói em algum canto sombrio do multiverso.

Uma criatura sintonizada com o livro por um século ou mais pode exumar uma frase escondida no texto original dele, quando traduzido para Celestial e pronunciada em voz alta, destrói tanto o locutor quanto o livro em um clarão cegante de radiação. Porém, enquanto o mal existir no multiverso, o livro se reformará 1d10 x 100 anos depois.

Caso todo o mal seja extirpado do multiverso, o livro se transformará em pó e será destruído para sempre.

Conhecimento Vil

O *Livro da Escuridão Perversa* toca cada mal no cosmos. Um personagem pode usar o conhecimento contido no livro para exumar segredos terríveis que nenhum mortal deveria conhecer. Junto do conteúdo que um personagem poderia encontrar estão os seguintes, mais o que quer que você escolha:

- **Apoteose Maligna**. O livro poderia conter um ritual que permita que um personagem se transforme em um lich ou cavaleiro da morte.
- **Nomes Verdadeiros**. Os nomes verdadeiros de qualquer número de corruptores poderia estar no livro.
- **Magia Negra**. Diversas magias de maldade horrenda criadas e escolhidas pelo Mestre poderiam estar no livro. Essas magias poderiam impor maldições medonhas, desfigurar outros, requerer sacrifício humano, afligir criaturas com dores excruciantes, espalhar pragas malignas e assim por diante.

Livro dos Grandes Feitos

Item maravilhoso, artefato (requer sintonização com uma criatura de tendência boa)

Tratado definitivo de tudo que é bom no multiverso, o mítico *Livro dos Grande Feitos* é um símbolo proeminente em muitas religiões. Ao invés de ser uma escritura devotada a uma crença em particular, os diversos autores do livro preencheram suas páginas com suas próprias visões de virtudes reais, provendo direcionamento para derrotar o mal.

O *Livro dos Grandes Feitos* raramente perdura em um lugar. Assim que o livro é lido, ele desaparece e vai para outro canto do multiverso onde sua orientação moral pode trazer luz a um mundo trevoso. Apesar de tentativas de copia-lo terem sido feitas, os esforços em fazê-lo fracassam em capturar a natureza mágica ou em traduzir os benefícios que ele oferece aqueles de coração puro e propósito determinado.

Uma fivela pesada, feita para se parecer com asas de anjo, mantem o conteúdo do livro seguro. Apenas uma criatura de tendência boa que se sintonize com o livro pode liberar a fivela que o mantém fechado. Uma vez que o livro seja aberto, a criatura sintonizada deve gastar 80 horas lendo e estudando o livro para absorver seu conteúdo e ganhar seus benefícios. Outras criaturas que folhearem as páginas do livro aberto podem ler um texto, mas não captarão nenhum sentido mais profundo e não adquirem qualquer benefício. Uma criatura maligna que tente ler o livro sofre 24d6 de dano radiante. Este dano ignora resistência e imunidade e não pode ser reduzido ou evitado de qualquer forma. Uma criatura reduzida a 0 pontos de vida por este dano, desaparece em um clarão cegante e é destruída, deixando seus pertences para trás.

Os benefícios conferidos pelo *Livro dos Grandes Feitos* duram apenas enquanto você permanecer bom. Se você fracassar em realizar pelo menos um ato de gentileza ou generosidade num período de 10 dias, ou se você realizar um ato maligno voluntariamente, você perde todos os benefícios concedidos pelo livro.

Propriedades Aleatórias. O *Livro dos Grandes Feitos* possui as seguintes propriedades aleatórias:

- 2 propriedades benéficas menores
- 2 propriedades benéficas maiores

Sabedoria Aumentada. Após gastar o tempo necessário lendo e estudando o livro, seu valor de Sabedoria aumenta em 2, até o máximo de 24. Você não pode ganhar esse benefício através desse livro mais de uma vez.

Magia Esclarecida. Uma vez que tenha lido e estudado o livro, qualquer espaço de magia que você gaste para conjurar uma magia de clérigo ou paladino conta como um espaço de magia um nível superior.

Halo. Uma vez que tenha lido e estudado o livro, você ganha um halo protetor. Este halo emite luz plena num raio de 3 metros e penumbra por mais 3 metros adicionais. Você pode dissipar ou manifestar o halo com um ação bônus. Enquanto estiver presente, o halo dá a você vantagem em testes de Carisma (Persuasão) feitos ao interagir com criaturas boas e testes de Carisma (Intimidação) feitos ao interagir com criaturas malignas. Além disso, corruptores e mortos-vivos dentro da luz plena do halo fazem jogadas de ataque contra você com desvantagem.

Destruindo o Livro. Existem rumores que o Livro dos Grandes Feitos não pode ser destruído enquanto o bem existir no multiverso. Porém, imergir o livro no Rio Estige remove todas as escritas e imagens de suas páginas e deixa o livro sem poderes por 1d100 anos.

Machado dos Lordes Anões

Arma (machado de batalha), artefato (requer sintonização)

Vendo o risco que seu povo enfrentava, um jovem príncipe anão veio a crer que seu povo precisava de algo para uni-lo. Então, ele decidiu forjar uma arma que seria tal símbolo.

Aventurando-se nas profundezas abaixo das montanhas, mais fundo que qualquer anão já havia ido, o jovem príncipe chegou ao coração ardente de um grande vulcão. Com a ajuda de Moradin, o deus anão da criação, ele primeiro construiu quatro grandes ferramentas: a *Picareta Brutal*, a *Forja do Coração da Terra*, a *Bigorna das Canções* e o *Martelo Modelador*. Com eles, ele forjou o *Machado dos Lordes Anões*.

Armado com o artefato, o príncipe retornou aos clãs anões e trouxe paz. Seu machado acabou com rancores e respondeu as desavenças. Os clãs se tornaram aliados e afastaram seus inimigos, entrando numa era de prosperidade. Este jovem anão é lembrando como o Primeiro Rei. Quando ele envelheceu, passou a arma, que se tornou o emblema do cargo, ao seu herdeiro. Os herdeiros de direito passaram o machado a diante por muitas gerações.

Posteriormente, em uma era de trevas marcada pela traição e maldade, o machado se perdeu em uma sangrenta guerra civil fomentada pela ganância por seu poder e pela posição que ele outorga. Séculos depois, os anões ainda procura pelo machado e muitos aventureiros fizeram carreira atrás de rumores e saqueando câmaras antigas para encontra-lo.

Arma Mágica. O Machado dos Lordes Anões é uma arma mágica que concede +3 de bônus nas jogadas de ataque e dano feitas com ele. O machado também funciona como um *cinto dos anões*, um *arremessador anão* e uma *espada decepadora*.

Propriedades Aleatórias. O machado tem as seguintes propriedades determinadas aleatoriamente:

- 2 propriedades benéficas menores
- 1 propriedade benéfica maior
- 2 propriedades prejudiciais menores

Bênçãos de Moradin. Se você for um anão sintonizado com o machado, você ganha os seguintes benefícios:

- Você tem imunidade a dano de veneno.
- O alcance da sua visão no escuro aumenta em 18 metros.
- Você ganha proficiência com ferramentas de artesão relacionadas a ferraria, cervejaria e pedraria.

Conjurar Elemental da Terra. Se você estiver empunhando o machado, você pode usar sua ação para conjurar a magia *conjurar elemental* através dele, invocando um elemental da terra. Você não pode usar esta propriedade novamente até o próximo amanhecer.

Viajar pelas Profundezas. Você pode usar uma ação para tocar o machado em uma peça fixa de alvenaria anã e conjurar a magia *teletransporte* através dele. Caso seu destino intencional seja no subterrâneo, não existe chance de falha ou de ir para um lugar indesejado. Você não pode usar essa propriedade novamente até que 3 dias se passem.

Maldição. O machado carrega uma maldição que afeta qualquer não-anão que se sintoniza com ele. Mesmo que a sintonização termina, a maldição persiste. A cada dia passado, a aparência física e estatura da criatura se torna mais parecida com a anã. Após sete dias, a criatura se parecerá com um anão típico, mas a criatura nem perde seus traços raciais nem adquire os de um anão. As mudanças físicas causadas pelo machado não são consideradas de natureza mágica (e, por isso, não podem ser dissipadas), mas elas podem ser desfeitas por qualquer efeito que remova uma maldição, como as magias *restauração maior* ou *remover maldição*.

Destruindo o Machado. A única forma de destruir o machado é derrete-lo na *Forja do Coração da Terra*, onde ele foi criado. Ele deve permanecer na forja ardente por quinze anos, até finalmente sucumbir ao fogo e ser consumido.

Machado dos Lordes Anões

Olho e Mão de Vecna

Item maravilhoso, artefato (requer sintonização)

Raramente o nome de Vecna é falado, exceto em voz baixa. Vecna foi, em seu tempo, um dos mais poderosos de todos os magos. Através de magia negra e conquista, ele forjou um terrível império. Mesmo com todo seu poder, Vecna não poderia escapar de sua própria mortalidade. Ele começou a temer a morte e trilhou um caminho para prevenir que seu fim chegasse.

Orcus, o príncipe demônio dos mortos-vivos, ensinou a Vecna um ritual que permitiria que ele vivesse como um lich. Além da morte, ele se tornou o maior de todos os liches. Mesmo conforme seu corpo gradualmente murchava e apodrecia, Vecna continuou a expandir seu domínio maligno. De tão formidável e horrendo que era seu temperamento que seus subordinados temiam falar seu nome. Ele era O Sussurrado, o Mestre do Trono da Aranha, o Rei Imortal e o Senhor da Torre Apodrecida.

Alguns dizem que o tenente de Vecna, Kas, cobiçou o Trono da Aranha para si, ou que a espada que seu senhor fez para ele o seduziu a se rebelar. Qualquer que seja a razão, Kas levou o governo do Rei Imortal ao fim em uma terrível batalha que deixou a torre de Vecna em uma pilha de cinzas. De Vecna, tudo que restou foram uma mão e um olho, artefatos macabros que ainda buscam servir a vontade Do Sussurrado no mundo.

O *Olho de Vecna* e a *Mão de Vecna* podem ser encontrados juntos ou separados. O olho parece um órgão avermelhado recém-arrancado da órbita. A mão é uma extremidade esquerda mumificada e atrofiada.

Para se sintonizar com a mão, você deve arrancar seu próprio olho e empurrar o artefato contra a órbita vazia. O olho se enxerta sozinho a sua cabeça e permanece nela até você morrer. Uma vez colocado, o olho se transforma em um olho dourado com uma pupila fendada, similar à de um gato. Se o olho for removido, você morre.

Para se sintonizar com a mão, você deve decepar sua mão esquerda até o pulso e apertar o artefato contra o cepo. A mão se enxerta sozinha ao seu braço e se torna um apêndice funcional. Se a mão for removida, você morre.

Propriedades Aleatórias. O *Olho de Vecna* e a *Mão de Vecna* cada um, tem as seguintes propriedades aleatórias:

- 1 propriedade benéfica menor
- 1 propriedade benéfica maior
- 1 propriedade prejudicial menor

Propriedades do Olho. Sua tendência muda para neutro e mau e você adquire os seguintes benefícios:

- Você tem visão verdadeira.
- Você pode usar uma ação para ver como se estivesse usando um *anel de visão de raio-X*. Você pode terminar o efeito com uma ação bônus.
- O olho tem 8 cargas. Você pode usar uma ação e gastar 1 ou mais cargas para conjurar uma das seguintes magias (CD de resistência 18) através dele: *ataque visual* (4 cargas), *clarividência* (2 cargas), *coroa da loucura* (1 carga), *desintegrar* (4 cargas) ou *dominar monstro* (5 cargas). O olho recupera 1d4 + 4 cargas gastar diariamente ao amanhecer. Cada vez que você conjurar uma magia através do olho, existe 5 por cento de chance de Vecna arrancar sua alma do seu corpo, devora-la e então tomar controle do corpo como uma marionete. Se isso acontecer, você se torna um PdM sob controle do Mestre.

Propriedades da Mão. Sua tendência muda para neutro e mau e você adquire os seguintes benefícios:

- Seu valor de Força se torna 20, a não ser que já seja 20 ou maior.
- Qualquer ataque corpo-a-corpo com magia que você faça com a mão e qualquer ataque corpo-a-corpo com arma feito com uma arma empunhada pela mão causa 2d8 de dano de frio extra, se atingir.
- A mão tem 8 cargas. Você pode usar uma ação e gastar 1 ou mais cargas para conjurar uma das seguintes magias (CD de resistência 18) através dela: *dedo da morte* (5 cargas), *lentidão* (2 cargas), *sono* (1 carga) ou *teletransporte* (3 cargas). A mão recupera 1d4 + 4 cargas gastar diariamente ao amanhecer. Cada vez que você conjura uma magia através da mão, ela conjura a magia *sugestão* em você (CD de resistência 18), exigindo que você cometa um ato maligno. A mão deveria ter um ato específico em mente ou pode deixar que você decida.

Propriedades do Olho e da Mão. Se você estiver sintonizado tanto com o olho quanto com a mão, você adquire os seguintes benefícios adicionais:

- Você é imune a doenças e veneno.
- Usar a visão de raio-X do olho nunca faz com que você sofra exaustão.
- Você experimenta premonições do perigo e, a não ser que esteja incapacitado, não pode ser surpreendido.
- Se você começar seu turno com pelo menos 1 ponto de vida, você recupera 1d10 pontos de vida.
- Se uma criatura tiver um esqueleto, você pode tentar transformar os ossos dela em geleia com um toque da *Mão de Vecna*. Você pode fazê-lo usando uma ação para realizar um ataque corpo-a-corpo contra uma criatura ao seu alcance, usando seu ataque corpo-a-corpo com arma ou com magias, à sua escolha. Se atingir, o alvo deve ser bem sucedido num teste de resistência de Constituição CD 18, ou cairá a 0 pontos de vida.
- Você pode usar uma ação para conjurar *desejo*. Esta propriedade não pode ser usada novamente até que 30 dias se passem.

Destruindo o Olho e a Mão. Se o *Olho de Vecna* e a *Mão de Vecna* estiverem ambos presos a mesma criatura e a criatura seja morta pela *Espada de Kas*, tanto o olho quanto a mão se entrarão em combustão, tornando-se cinzas e sendo destruídos para sempre. Qualquer outra tentativa de destruir o olho ou a mão parecem funcionar, mas os artefatos reaparecem em um dos muitos cofres escondidos de Vecna, onde aguardam para serem redescobertos.

Orbe dos Dragões

Item maravilhoso, artefato (requer sintonização)

Há eras atrás, no mundo de Krynn, elfos e humanos travaram uma terrível guerra contra os dragões malignos. Quando o mundo parecia condenado, os magos da Torre da Alta Feitiçaria se uniram e fizeram sua maior mágica, forjando cinco *Orbes dos Dragões* (ou *Orbes Dracônicas*)

para ajudar a derrotar os dragões. Uma orbe foi levada para cada uma das cinco torres e lá elas foram usadas para acelerar a guerra a um fim vitorioso. Os magos usaram as orbes para atrair os dragões até eles, então destruindo-os com mágica poderosa. Conforme as Torres da Alta Feitiçaria ruíram eras depois, as orbes foram destruídas ou sumiram nas lendas e se crê que apenas três sobreviveram. Sua magia foi moldada e distorcida pelos séculos, então, apesar do seu propósito primário de convocar dragões ainda funcionar, elas também permitem algum tipo de controle sobre os dragões.

Cada orbe contém a essência de um dragão maligno, uma presença que se ofende com qualquer tentativa de persuadir a magia dela. Aqueles que não tenham força de personalidade podem acabar escravizados por uma orbe.

Uma orbe é um globo de cristal gravado de 25 centímetros de diâmetro. Quando usado, ele cresce até aproximadamente 50 centímetros de diâmetro e uma névoa rodopia dentro dele.

Enquanto estiver sintonizado com uma orbe, você pode usar uma ação para penetrar nas profundezas da orbe e falar sua palavra de comando. Você deve realizar um teste de Carisma CD 15. Se for bem sucedido, você controla a orbe pelo tempo que se mantiver sintonizado com ela. Se fracassar, você fica enfeitiçado pela orbe pelo tempo que ficar sintonizado com ela.

Enquanto estiver enfeitiçado pela orbe, você não pode terminar a sintonização voluntariamente e a orbe conjura *sugestão* (CD de resistência 18) em você, à vontade, incitando você a trabalhar para os fins malignos que ela desejar. A essência do dragão dentro da orbe poderia querer muitas coisas: a aniquilação de um povo em particular, libertar-se da orbe, para levar sofrimento ao mundo, para promover a veneração de Takhisis (o nome de Tiamat em Krynn), ou outra coisa que o Mestre decidir.

Propriedades Aleatórias. Uma *Orbe dos Dragões* tem as seguintes propriedades aleatórias:

- 2 propriedades benéficas menores
- 1 propriedade prejudicial menor
- 1 propriedade prejudicial maior

Magias. A orbe tem 7 cargas e recupera 1d4 + 3 cargas gastar diariamente ao amanhecer. Se controlar a orbe, você pode usar uma ação para gastar 1 ou mais cargas para conjurar uma das magias a seguir (CD de resistência 18) através dela: *curar ferimentos* (versão de 5° nível, 3 cargas), *luz do dia* (1 carga), *proteção contra a morte* (2 cargas) ou *vidência* (3 cargas).

Você também pode usar uma ação para conjurar a magia *detectar magia* através da orbe sem gastar qualquer carga.

Convocar Dragões. Enquanto controlar a orbe, você pode usar uma ação para fazer o artefato emitir um chamado telepático que se estende em todas as direções por 60 quilômetros. Dragões malignos no alcance sentem-se compelidos a vir até a orbe o mais rápido possível pela rota mais direta. Divindades dracônicas, como Tiamat, não são afetadas pelo chamado. Dragões atraídos até a orbe podem ser hostis a você por obriga-los contra a vontade deles. Uma vez que tenha usado esta propriedade, ela não pode ser usada novamente por 1 hora.

Destruindo uma Orbe. Uma *Orbe dos Dragões* parece frágil, mas é imune a maioria dos danos, incluindo a ataques e armas de sopro de dragões. A magia *desintegrar* ou um ataque bem dado de uma arma mágica +3 é suficiente para destruir a orbe, no entanto.

Itens Mágicos por Raridade e Preço Sugerido

As tabelas a seguir separam os itens pela raridade e apresentam uma sugestão para o valor de mercado do item. Essa sugestão de valor serve apenas para direcionar o mestre num preço aproximado caso os personagens dos jogadores queiram vender ou comprar um item.

Pergaminhos. Caso a magia contida no pergaminho necessite de componentes materiais com um valor especificado em peças de ouro (po), esse valor deve ser adicionado ao preço sugerido do pergaminho.

Armas, Armaduras e Escudos. Se o preço de mercado de uma arma, armadura ou escudo mundano for expressivo (como o da armadura de placas que custa 1.500 po), esse valor deve ser adicionado ao preço sugerido do item.

Itens Inestimáveis. Artefatos e itens inteligentes são raríssimos e dificilmente seus portadores terão interesse em vende-los. Esses itens não possuem um valor de mercado, pois depende inteiramente do interesse do seu dono se livrar dele por algo tão mundano quanto moedas. No entanto, é possível que seus donos tenham interesse em troca-los por bens de igual valor (outros artefatos ou itens inteligentes) de seu interesse.

Cabe inteiramente a você definir qual item está disponível para ser vendido ou comprado e o preço de mercado desse item no seu cenário de campanha.

Itens Comuns

Item	Preço Sugerido
Pergaminho de magia (1° nível)	100 po
Pergaminho de magia (truque)	50 po
Poção de cura	50 po
Poção de escalada	75 po

Itens Incomuns

Item	Preço Sugerido
Aljava de Ehlonna	2.000 po
Amuleto de proteção contra detecção e localização	5.000 po
Anel de andar na água	5.000 po
Anel de calor	1.500 po
Anel de escudo mental	5.000 po
Anel de natação	2.500 po
Arma +1	5.000 po
Anel de saltar	2.500 po
Armadura de adamante	4.000 po
Armadura de mitral	2.000 po
Armadura do marinheiro	3.000 po
Azagaia de relâmpago	2.000 po
Baralho das ilusões	4.000 po
Bastão guardião de pactos +1	3.000 po
Bastão imóvel	5.000 po
Botas aladas	4.000 po
Bolsa de truques	5.000 po
Botas de caminhar e saltar	3.000 po
Botas do inverno	2.500 po
Botas élficas	2.500 po
Braceletes de arquearia	5.000 po
Broche do escudo	2.000 po
Cajado da píton	5.000 po

Itens Incomuns

Item	Preço Sugerido
Cajado da víbora	5.000 po
Capa de respirar na água	3.000 po
Chapéu de disfarce	2.000 po
Corda de escalada	3.000 po
Decantador de água infinita	4.000 po
Diadema de destruição	4.500 po
Elmo de compreensão de idiomas	4.000 po
Elmo de telepatia	5.000 po
Escudo +1	5.000 po
Escudo sentinela	4.000 po
Espada da vingança	3.000 po
Estátua de poderes incríveis (corvo de prata)	3.000 po
Filtro do amor	500 po
Flauta assombrada	5.000 po
Flauta dos esgotos	1.500 po
Garrafa de fumaça eterna	4.500 po
Gema da luminosidade	5.000 po
Gema elemental	2.500 po
Globo de fluxo	4.000 po
Instrumento do bardo (alaúde de Doss)	5.000 po
Instrumento do bardo (bandolim de Fochlucan)	5.000 po
Instrumento do bardo (citara de Mac-Fuimidh)	5.000 po
Jarra de alquimia	2.000 po
Lanterna de revelação	5.000 po
Luvas de apanhar projéteis	4.000 po
Luvas de destreza	5.000 po
Luvas de nadar e escalar	3.000 po
Luvas do ladrão	4.000 po
Manoplas de força do ogro	5.000 po
Manto da arraia	4.500 po
Manto de carisma	5.000 po
Manto de proteção	4.000 po
Manto élfico	2.500 po
Medalhão de pensamentos	5.000 po
Mochila de carga	3.000 po
Munição +1	250 po
Óculos noturnos	5.000 po
Óleo escorregadio	500 po
Olhos de águia	2.500 po
Olhos de encantamento	5.000 po
Olhos de visão momentânea	2.000 po
Pedra da boa sorte (pedra da sorte)	5.000 po
Pedras de mensagem	4.000 po
Pergaminho de magia (2° nível)	250 po
Pergaminho de magia (3° nível)	500 po
Periapto de adaptação	4.000 po
Periapto de cicatrização	5.000 po
Periapto de sabedoria	5.000 po
Periapto de saúde	5.000 po
Pérola do poder	4.000 po
Pó da seca	200 po
Pó de desaparecimento	500 po
Pó de espirrar e tossir	200 po
Poção de amizade animal	300 po
Poção de aumentar	500 po

Itens Incomuns

Item	Preço Sugerido
Poção de cura maior	250 po
Poção de envenenamento	500 po
Poção de força do gigante (colina)	800 po
Poção de resistência	400 po
Poção de respirar na água	300 po
Poção de sopro de fogo	500 po
Robe dos itens úteis	5.000 po
Sandálias de patas de aranha	4.500 po
Sela do cavaleiro	2.000 po
Tiara do intelecto	5.000 po
Tridente de comandar peixes	5.000 po
Unguento de Keoghtom	4.000 po
Varinha de detectar magia	5.000 po
Varinha de mísseis mágicos	5.000 po
Varinha de segredos	5.000 po
Varinha do arcano de guerra +1	5.000 po
Vassoura voadora	5.000 po

Itens Raros

Item	Preço Sugerido
Adaga de envenenamento	8.000 po
Algemas dimensionais	20.000 po
Amuleto de Saúde	6.000 po
Anel de ação livre	7.500 po
Anel de armazenar magia	20.000 po
Anel de cativar animais	11.000 po
Anel de evasão	18.000 po
Anel de proteção	7.500 po
Anel de queda suave	6.000 po
Anel de resistência	15.000 po
Anel de visão de raio-X	20.000 po
Anel do aríete	9.000 po
Arma +2	20.000 po
Arma viciosa	12.000 po
Armadura +1	10.000 po
Armadura de resistência	15.000 po
Armadura de vulnerabilidade	6.000 po
Asas voadoras	20.000 po
Bacia de comandar elementais da água	20.000 po
Barco dobrável	8.000 po
Bastão da obediência	20.000 po
Bastão do tentáculo	15.000 po
Bastão guardião de pactos +2	20.000 po
Botas de levitação	7.500 po
Botas de velocidade	9.000 po
Braseiro de comandar elementais do fogo	20.000 po
Buraco portátil	15.000 po
Cajado das florestas	20.000 po
Cajado de cura	15.000 po
Cajado de enfeitiçar	18.000 po
Cajado de enxame de insetos	20.000 po
Cajado do definhamento	20.000 po
Capa do saltimbanco	11.000 po
Carrilhão de abertura	6.000 po
Cinto dos anões	15.000 po

Itens Raros

Item	Preço Sugerido
Cinturão de força do gigante (colina)	20.000 po
Colar de bolas de fogo	8.000 po
Contas de força	6.000 po
Corda de estrangulamento	15.000 po
Corrente de contas de oração	20.000 po
Couro batido encantador	15.000 po
Cubo de força	20.000 po
Elixir de saúde	10.000 po
Elmo de teletransporte	20.000 po
Escudo +2	20.000 po
Escudo apanhador de flechas	5.000 po
Espada do furto de vidas	20.000 po
Espada do sangramento	18.000 po
Estátua de poderes incríveis (bodes de marfim)	16.000 po
Estátua de poderes incríveis (cachorro de ônix)	12.000 po
Estátua de poderes incríveis (coruja de serpentina)	5.000 po
Estátua de poderes incríveis (elefante de mármore)	14.000 po
Estátua de poderes incríveis (grifo de bronze)	8.000 po
Estátua de poderes incríveis (leões dourados)	14.000 po
Estátua de poderes incríveis (mosca de ébano)	8.000 po
Faixas de ferro de Bilarro	19.000 po
Ferraduras de velocidade	5.000 po
Fortaleza instantânea de Daern	20.000 po
Gema de visão	20.000 po
Incenso de comandar elementais do ar	20.000 po
Instrumento do bardo (mandolim de Canaith)	18.000 po
Instrumento do bardo (lira de Cli)	16.000 po
Lâmina do sol	20.000 po
Língua flamejante	17.000 po
Maça de destruição	15.000 po
Maça do rompimento	15.000 po
Maça do terror	18.000 po
Machado furioso	12.000 po
Malha élfica	6.000 po
Manto de deslocamento	15.000 po
Manto de resistência à magia	20.000 po
Manto do morcego	18.000 po
Matadora de dragões	15.000 po
Matador de gigantes	15.000 po
Munição +2	800 po
Óleo de forma etérea	3.000 po
Pedra de controlar elementais da terra	20.000 po
Pedra iônica (prontidão)	10.000 po
Pedra iônica (proteção)	12.000 po
Pedra iônica (armazenamento)	20.000 po
Pedra iônica (sustento)	4.000 po
Pena de Quaal	1.000 po
Pergaminho de magia (4° nível)	1.000 po
Pergaminho de magia (5° nível)	1.500 po
Pergaminho de proteção	4.000 po
Periapto de proteção contra veneno	19.000 po
Poção de clarividência	2.500 po
Poção de cura superior	1.000 po
Poção de encolher	1.500 po

ITENS RAROS

Item	Preço Sugerido
Poção de força do gigante (gigante do fogo)	1.400 po
Poção de força do gigante (gigante do gelo ou gigante de pedra)	2.000 po
Poção de forma gasosa	2.000 po
Poção de heroísmo	2.000 po
Poção de invulnerabilidade	3.000 po
Poção de ler mentes	1.500 po
Robe dos olhos	20.000 po
Saco de feijões	12.000 po
Sacola prestativa de Heward	5.000 po
Trombeta da destruição	20.000 po
Trombeta do Valhalla (prata ou latão)	20.000 po
Varinha das maravilhas	12.000 po
Varinha de bolas de fogo	12.000 po
Varinha de detecção de inimigos	10.000 po
Varinha de medo	10.000 po
Varinha de obrigação	18.000 po
Varinha de paralisia	12.000 po
Varinha de relâmpagos	12.000 po
Varinha do arcano de guerra +2	20.000 po

ITENS MUITO RAROS

Item	Preço Sugerido
Amuleto dos planos	50.000 po
Anel de estrelas cadentes	40.000 po
Anel de regeneração	50.000 po
Anel de telecinésia	50.000 po
Arco do juramento	35.000 po
Arma +3	50.000 po
Armadura +2	40.000 po
Armadura anã	22.000 po
Armadura demoníaca	45.000 po
Arremessador anão	50.000 po
Bastão de absorção	40.000 po
Bastão guardião de pactos +3	50.000 po
Bastão de prontidão	50.000 po
Bastão de segurança	45.000 po
Bola de cristal (ler mentes)	40.000 po
Bolsa devoradora	20.000 po
Brunea de escamas de dragão	25.000 po
Cajado de ataque	30.000 po
Cajado de trovão e relâmpago	40.000 po
Cajado do fogo	25.000 po
Cajado do frio	25.000 po
Cajado do poder	50.000 po
Cimitarra da velocidade	35.000 po
Cinturão de força do gigante (gigante do fogo)	35.000 po
Cinturão de força do gigante (gigante do gelo e gigante de pedra)	50.000 po
Elmo brilhante	50.000 po
Escudo +3	50.000 po
Escudo animado	20.000 po
Escudo de proteção contra magia	25.000 po
Espada dançarina	50.000 po
Espada decepadora	20.000 po
Espelho do aprisionamento	50.000 po

ITENS MUITO RAROS

Item	Preço Sugerido
Estátua de poderes incríveis (corcel de obsidiana)	20.000 po
Ferraduras de zéfiro	20.000 po
Flecha assassina	5.000 po
Garrafa do efreeti	50.000 po
Instrumento do bardo (Harpa de Anstruth)	30.000 po
Ladra das nove vidas	25.000 po
Manto da aranha	20.000 po
Marca congelante	25.000 po
Munição +3	2.500 po
Óleo de precisão	5.000 po
Pedra iônica (absorção)	40.000 po
Pedra iônica (agilidade)	30.000 po
Pedra iônica (força)	30.000 po
Pedra iônica (fortitude)	30.000 po
Pedra iônica (intelecto)	30.000 po
Pedra iônica (intuição)	30.000 po
Pedra iônica (liderança)	30.000 po
Pergaminho de magia (6° nível)	2.500 po
Pergaminho de magia (7° nível)	4.000 po
Pergaminho de magia (8° nível)	6.000 po
Pigmentos maravilhosos de Nolzur	5.000 po
Poção de cura suprema	3.000 po
Poção de força do gigante (gigante das nuvens)	8.000 po
Poção de invisibilidade	4.000 po
Poção de longevidade	6.000 po
Poção de velocidade	3.000 po
Poção de vitalidade	8.000 po
Poção de voo	4.000 po
Manual da rapidez de movimentos	45.000 po
Manual da saúde corporal	45.000 po
Manual do bom exercício	45.000 po
Manual dos golens	50.000 po
Robe das cores cintilantes	30.000 po
Robe das estrelas	50.000 po
Tapete voador	35.000 po
Tomo da compreensão	45.000 po
Tomo de lidernaça e influência	45.000 po
Tomo dos grandes pensamentos	45.000 po
Trombeta do Valhalla (bronze)	40.000 po
Varinha de metamorfose	40.000 po
Varinha do arcano de guerra +3	50.000 po
Vela de invocação	20.000 po

ITENS LENDÁRIOS

Item	Preço Sugerido
Anel de comandar elementais	300.000 po
Anel de invisibilidade	100.000 po
Anel de invocação de djinni	350.000 po
Anel de refletir magia	100.000 po
Anel dos três desejos	150.000 po
Armadura +3	100.000 po
Armadura de invulnerabilidade	120.000 po
Armadura de placas da forma etérea	180.000 po
Baralho das surpresas	500.000 po
Bastão de ressurreição	300.000 po

Itens Lendários

Item	Preço Sugerido
Bastão do grande poder	75.000 po
Bola de cristal (telepatia ou visão da verdade)	100.000 po
Cajado do arcano	500.000 po
Cinturão de força do gigante (gigante da tempestade)	300.000 po
Cinturão de força do gigante (gigante das nuvens)	200.000 po
Cola soberana	10.000 po
Cubo do portal	175.000 po
Defensora	100.000 po
Dispositivo de Kwalish	200.000 po
Escaravelho de proteção	250.000 po
Esfera da aniquilação	200.000 po
Espada da retaliação	100.000 po
Espada vorpal	300.000 po
Frasco de ferro	250.000 po
Instrumento do bardo (harpa de Ollamh)	100.000 po
Lâmina da sorte	250.000 po
Malha do efreeti	200.000 po
Manto de invisibilidade	100.000 po
Martelo dos trovões	450.000 po
Pedra iônica (absorção maior)	100.000 po
Pedra iônica (maestria)	200.000 po
Pedra iônica (regeneração)	90.000 po
Pergaminho de magia (9° nível)*	10.000 po
Poção de cura completa	6.000 po
Poção de força do gigante (gigante da tempestade)	12.000 po
Poço dos muitos mundos	400.000 po
Robe do arquimago	250.000 po
Solvente universal	5.000 po
Talismã da bondade pura	350.000 po
Talismã da esfera	100.000 po
Talismã do mal absoluto	350.000 po
Tomo da língua quieta	200.000 po
Trombeta do Valhalla (ferro)	120.000 po
Vingadora sagrada	350.000 po

* Um pergaminho de *desejo* deveria custar 50.000 po, devido à restrição apresentada na própria magia que pode impedir que um conjurador conjure-a mais de três vezes em sua vida.

Itens Inteligentes

Item	Preço Sugerido
Esmagador	Inestimável
Lâmina da Lua	Inestimável
Navalha Negra	Inestimável
Onda	Inestimável

Artefatos

Item	Preço Sugerido
Cetro de Orcus	Inestimável
Espada de Kas	Inestimável
Livro da Escuridão Perversa	Inestimável
Livro dos Grandes Feitos	Inestimável
Machado dos Lordes Anões	Inestimável
Olho e Mão de Vecna	Inestimável
Orbe dos Dragões	Inestimável

Outras Recompensas

Tanto quanto desejam tesouros, aventureiros frequentemente apreciam outras formas de recompensas. Esta seção apresenta uma variedade de formas que os deuses, monarcas e outros seres poderosos podem reconhecer as realizações dos personagens, incluindo dons sobrenaturais que concedem aos personagens novas capacidades; títulos, terras e outras marcas de prestígio; e dádivas que estão disponíveis apenas para aventureiros que alcançaram o 20° nível.

Dons Sobrenaturais

Um dom sobrenatural é uma recompensa especial concedida por um ser ou força de grande poder mágico. Tais dons sobrenaturais vem em duas formas: bênçãos e fetiches. Uma bênção é normalmente outorgada por um deus ou ser de poderes divinos. Um fetiche é geralmente o trabalho de um espírito poderoso, um local de magia ancestral ou uma criatura que possui ações lendárias. Diferente de um item mágico, um dom sobrenatural não é um objeto e não requer sintonização. Ele dá ao personagem uma habilidade extraordinária que pode ser usada uma ou mais vezes.

Bênçãos

Um personagem deveria receber uma bênção de uma divindade por fazer algo realmente importante – uma realização que chame a atenção tanto dos deuses quanto dos mortais. Matar gnolls furiosos raramente garantiria tal bênção, mas matar o sumo sacerdote de Tiamat enquanto ele tentava invocar a Rainha Dragão deveria.

Uma bênção é uma recompensa apropriada para uma das seguintes realizações:

- Restaurar o mais importante santuário de um deus
- Frustrar a trama avassaladora dos inimigos de um deus
- Ajudar o servo favorito de um deus a cumprir uma busca sagrada

Um aventureiro também deveria receber uma bênção ao avançar em uma missão perigosa. Por exemplo, um paladino poderia receber uma após se empenhar em uma missão de matar um terrível lich que é responsável por uma praga mágica que está varrendo a terra.

Um personagem deveria receber apenas uma bênção que seja útil a ele, e algumas bênçãos vem com expectativas por parte do benfeitor. Um deus geralmente concede uma bênção por um propósito particular, como recuperar os restos mortais de uma pessoa sagrada ou derrubar um império tirânico. O deus pode revogar uma bênção caso o personagem falhe em perseguir esse propósito ou aja contra ele.

Um personagem mantém os benefícios de uma bênção para sempre ou até ela ser retirada pelo deus que a concedeu. Diferente de um item mágico, tal bênção não pode ser suprimida por um *campo antimagia* ou efeito similar.

A maioria dos aventureiros passam toda a sua vida sem receber sequer uma dessas bênçãos. Não existe limite no número de bênção que um personagem pode receber, mas deveria ser raro para um personagem ter mais de uma por vez. Além disso, um personagem não pode se beneficiar por múltiplas instâncias de bênção ao mesmo tempo. Por exemplo, um personagem não pode receber o benefício de duas instâncias da Benção da Saúde de uma vez.

Exemplos de bênção são fornecidos abaixo. O texto de uma bênção se endereça ao seu usuário. Se você decidir criar mais bênção, considere o seguinte: uma bênção típica simula as propriedades de um item maravilhoso.

Bênção da Compreensão. Seu valor de Sabedoria aumenta em 2, até o máximo de 22.

Bênção da Cicatrização. Esta bênção concede a você os benefícios de um *periapto de cicatrização*.

Bênção da Saúde. Seu valor de Constituição aumenta em 2, até o máximo de 22.

Bênção de Resistência à Magia. Você tem vantagem nos testes de resistência contra magias e outros efeitos mágicos.

Bênção de Proteção. Você recebe +1 de bônus na CA e nos testes de resistência.

Bênção do Aprimoramento de Arma. Uma arma não-mágica em sua posse se torna uma *arma +1* sempre que você a empunhar.

Bênção do Valhalla. Esta bênção concede a você o poder de invocar guerreiros espirituais, como se você tivesse soprado uma *trombeta do Valhalla* prata. Uma vez que tenha usado essa bênção, você não poderá usa-la novamente até que 7 dias se passem.

Fetiches

Um fetiche é um dom sobrenatural menor, que pode ser recebido em uma enorme gama de formas. Por exemplo, um mago que encontrou um segredo místico em um grimório de um arquimago morto poderia ser infundido com a mágica de um fetiche, assim como um personagem que resolveu o enigma de uma esfinge ou bebeu de uma fonte mágica. Criaturas lendárias, como dragões de ouro anciões e unicórnios, as vezes, agraciam seus aliados com fetiches e alguns exploradores encontram-se portando a mágica de um fetiche após descobrirem um local há muito perdido que é cheio de magia primordial.

Alguns fetiches podem ser usados apenas uma vez e outros podem ser usados um certo número de vezes antes de sumirem. Se um fetiche deixar você conjurar uma magia, você é capaz de fazê-lo sem gastar um espaço de magia ou fornecer quaisquer componentes (verbal, somático ou material). Em todo caso, um fetiche não pode ser usado na área criada por um *campo antimagia* ou efeito similar e os efeitos de um fetiche são suscetíveis a *dissipar magia* e similares. Mas o fetiche em si não pode ser removido de uma criatura por nada menos que uma intervenção divina ou pela magia *desejo*.

Exemplos de fetiches são fornecidos abaixo. O texto de um fetiche se endereça ao seu usuário. Um fetiche típico simula os efeitos de uma poção ou magia, então, é fácil criar mais fetiches próprios, se você quiser.

Fetiche de Conjurar Animais. Este fetiche permite que você conjure a magia *conjurar animais* (versão de 3° nível) com uma ação. Após ser usado três vezes, o fetiche desaparece de você.

Fetiche de Heroísmo. Este fetiche permite que você se conceda os benefícios de uma *poção de heroísmo* com uma ação. Uma vez usado, o fetiche desaparece de você.

Fetiche de Queda Suave. Este fetiche concede a você os benefícios de um *anel de queda suave*. Este benefício dura por 10 dias, após isso o fetiche desaparece de você.

Fetiche de Restauração. Este fetiche tem 6 cargas. Você pode usar uma ação para gastar algumas de suas cargas para conjurar as seguintes magias: *restauração maior* (4 cargas) ou *restauração menor* (2 cargas). Quando todas as cargas forem gastar, o fetiche desaparece de você.

Fetiche de Visão no Escuro. Este fetiche permite que você conjura a magia visão no escuro com uma ação, nenhum componente é necessário. Após ser usado três vezes, o fetiche desaparece de você.

Fetiche de Vitalidade. Este fetiche permite que você se conceda os benefícios de uma *poção de vitalidade* com uma ação. Uma vez usado, o fetiche desaparece de você.

Fetiche do Matador. Uma espada em sua posse torna-se uma *matadora de dragões* ou *matador de gigantes* (à escolha do Mestre) pelos próximos 9 dias. O fetiche então desaparece de você e a arma volta ao normal.

Marcas de Prestígio

Às vezes, a recompensa mais memorável para os aventureiros é o prestígio que eles adquirem com um reino. Suas aventuras frequentemente lhes conferem fama e poder, aliados e inimigos e títulos que eles podem passar para seus descendentes. Alguns cavalheiros e damas começaram como plebeus que se aventuraram em locais perigosos do mundo e fizeram seus nomes através de feitos de bravura.

Esta seção detalha as marcas de prestígio mais comuns que os aventureiros podem adquirir durante uma campanha. Essas marcas são geralmente adquiridas junto com tesouros, mas às vezes elas vem sozinhas.

Cartas de Recomendação

Quando o ouro está em falta, o benfeitor dos aventureiros pode provê-los com uma carta de recomendação ao invés de pagamento monetário. Tal carta geralmente vem anexa a uma bela caixa ou tubo de pergaminho para transportar em segurança, e geralmente ostenta a assinatura e selo de quem quer que tenha a escrito.

Uma carta de recomendação de uma pessoa de reputação impecável pode garantir aos aventureiros acesso a PdMs os quais eles, de outra forma, teriam problemas para conhecer por si próprios, como um duque, visconde ou rainha. Além disso, carregar tal recomendação com alguém pode ajudar a esclarecer "enganos" com as autoridades locais que, de outra forma, poderiam não levar os aventureiros a sério.

Uma carta de recomendação vale tanto quanto a pessoa que a escreveu e não fornece qualquer benefício em locais onde o autor não tenha importância.

Medalhas

Apesar de elas serem frequentemente feitas de ouro e outros materiais preciosos, as medalhas tem um valor simbólico ainda maior para aqueles que as concedem e as recebem.

Medalhas geralmente são concedidas por figuras políticas poderosas por atos de heroísmo e usar uma medalha normalmente é suficiente para ganhar o respeito daqueles que entendem sua significância.

Diferentes atos de heroísmo podem garantir diferentes tipos de medalhas. O Rei de Breland (no cenário de campanha de Eberron) poderia conceder um Distintivo Real do Valor (moldado na forma de um escudo e feito de rubi e electro) a aventureiros por defenderem os cidadãos de Brelish, enquanto que o Urso Dourado de Breland (uma medalha feita de ouro no formato de uma cabeça de urso, com gemas nos olhos) poderia ser reservado para aventureiros que provem sua fidelidade a Coroa de Brelish ao descobrirem e derrotarem um conluio para dar fim ao Tratado de Posse do Trono e reiniciar a Última Guerra.

Uma medalha não oferece um benefício especifico dentro de jogo a alguém que a ostente, mas ela pode afetar a interação com PdMs. Por exemplo, um personagem que ostente orgulhosamente o Urso Dourado de Breland será reconhecido como um herói pelo povo dentro do reino de Breland. Fora de Breland, a medalha porta menos peso, exceto entre os aliados do rei de Breland.

Porções de Terra

Uma porção de terra é exatamente isso, e geralmente vem com uma carta real afirmando que a terra foi concedida como uma recompensa por algum serviço. Tal terra geralmente é de propriedade do governante ou corpo de governo local, mas é arrendada a um personagem com a compreensão de que ela pode ser tomada de volta, especialmente se a lealdade dele for posta à prova.

Uma porção de terra, caso seja suficientemente grande, pode já ter uma ou mais fazendas ou vilas nela, neste caso, o beneficiário é pronunciado como senhor da terra e é esperado que colete impostos, juntamente com quaisquer outros deveres.

Um personagem que receba uma porção de terra é livre para construir nela e é esperado que a proteja. Ele poderia conceder a terra como parte de uma herança, mas não pode vende-la ou negocia-la sem a permissão do governante ou corpo de governo local.

Porções de terra são boas recompensas para aventureiros que buscam por um local para se estabelecer ou tenham família ou algum tipo de investimento pessoal na região onde a terra se localiza.

Favores Especiais

Uma recompensa pode vir na forma de um favor que os personagens podem exigir em alguma data futura. Favores especiais funcionam melhor quando o indivíduo que o concedeu é confiável. Um PdM leal e bom ou leal e neutro fará tudo que puder para cumprir com sua obrigação quando a hora chegar, exceto descumprir leis. Um PdM leal e mau fará o mesmo, mas apenas porque um acordo é um acordo. Um PdM neutro e bom ou neutro poderia cumprir favores para proteger sua reputação. Um PdM caótico e bom está mais preocupado em fazer o que é certo para os aventureiros que honrar qualquer obrigação sem se importar muito com riscos pessoais ou fidelidade as leis.

Direitos Especiais

Um personagem politicamente poderoso pode recompensar os personagens ao conceder-lhes direitos especiais, que são geralmente articulados em algum tipo de documento oficial. Por exemplo, os personagens poderiam receber direitos especiais de carregar armas em locais públicos, de matar inimigos da coroa ou negociar em nome do duque. Eles poderiam adquirir o direito de exigir quartos e alimentação gratuitos em qualquer estabelecimento dentro de uma comunidade em particular, ou ter o direito de exigir que a milícia local os auxilie quando preciso.

Direitos especiais duram apenas enquanto o documento legal disser, e tais direitos podem ser revogados se os aventureiros abusarem deles.

Medalhas

Carta de Recomendação

Fortalezas

Uma fortaleza é uma recompensa dada geralmente para aventureiros maduros que demonstram fidelidade inquestionável a uma figura política poderoso ou corpo de governo, como um rei, fidalguia ou conselho de magos. Uma fortaleza pode ser qualquer coisa desde uma torre fortificada no coração da cidade até um forte provinciano nas fronteiras. Enquanto a fortaleza é de dos personagens para governarem como desejar, a terra onde ela fica permanece de propriedade da coroa ou governante local. Caso os personagens provem-se desleais ou indignos do presente, eles podem ser pedidos ou forçados a renunciar a custodia da fortaleza.

Como uma recompensa adicional, o individual no legado da fortaleza poderia se oferecer para pagar seus custos de manutenção por um período de um ou mais meses, após isso, os personagens herdam essa responsabilidade. Veja no capítulo 6 para mais informações sobre manutenção de fortaleza.

Títulos

Uma figura politicamente poderosa tem a capacidade de conceder títulos. Um título frequentemente vem com uma porção de terra (veja anteriormente). Por exemplo, um personagem poderia ser premiado com o título de Conde de Rio Tempestuoso ou Condessa de Dun Fjord, junto com uma porção de terra que incluiria um assentamento ou região de mesmo nome.

Um personagem pode ter mais de um título e em uma sociedade feudal, estes títulos podem ser passados adiante (ou distribuídos entre) para seus filhos. Enquanto um personagem portar um título, é esperado que ele aja de uma forma condizente com esse título. Por decreto, títulos podem ser retirados se o governante ou corpo de governo local tiver razões para questionar a lealdade ou competência do personagem.

Treinamento

Um personagem poderia oferecer um treinamento especial em vez de uma recompensa financeira. Este tipo de treinamento não está vastamente disponível e, portanto, é altamente desejado. Presume-se a existência de um treinador experiente – talvez um aventureiro ou campeão aposentado que deseja servir como um mentor. O treinador poderia ser um mago recluso ou feiticeiro arrogante que deve um favor à rainha, o cavaleiro-comandante da Guarda Real, o líder de um poderoso círculo druídico, um monge peculiar que vive no pagode do topo de uma montanha remota, um líder de uma tribo bárbara, um bruxo vivendo entre nômades como adivinho, ou um bardo distraído cujas músicas e poesias são conhecidas através das terras.

Um personagem que concorde em ser treinado como uma recompensa deve passar o tempo livre com o treinador (veja o capítulo 6 para mais informações sobre atividades no tempo livre). Em troca, o personagem tem a garantia de receber um benefício especial. Benefícios possíveis por treinamento incluem os seguintes:

- O personagem ganha inspiração diariamente ao amanhecer por 1d4 + 6 dias.
- O personagem ganha proficiência em uma perícia.
- O personagem ganha um talento.

Alternativas Para as Dádivas Épicas

Você poderia conceder uma das recompensas a seguir para um personagem de 20° nível, ao invés de conceder uma dádiva épica. Estas duas opções podem ser concedidas para um personagem mais de uma vez.

Incremento no Valor de Habilidade. O personagem pode aumentar um valor de habilidade em 2 ou dois valores de habilidade em 1 cada. O valor de habilidade agora pode ser aumentado acima de 20, até o máximo de 30.

Novo Talento. O personagem adquire um novo talento escolhido pelo jogador, mas sujeito a sua aprovação.

Dádivas Épicas

Uma dádiva épica é um poder especial disponível apenas para personagens de 20° nível. Personagens nesse nível ganham tais dádivas apenas se você quiser e apenas quando você achar apropriado. Dádivas épicas são boas recompensas quando os personagens completam a missão principal, ou realizam algo particularmente notável. Um personagem poderia ganhar uma dádiva épica após destruir um artefato maligno, derrotar um dragão ancião ou impedir uma incursão vinda dos Planos Exteriores.

As dádivas épicas também podem ser usadas como forma de progressão, um caminho para conferir poderes maiores para personagens que não tenham mais níveis para ganhar. Com essa abordagem, considere conceder uma dádiva épica para cada personagem para cada 30.000 XP que ele adquirir acima de 355.000 XP.

Você determina qual dádiva épica um personagem ganha. O ideal é que a dádiva que você escolher seja algo que o personagem poderia usar em aventuras futuras. Você pode permitir que um jogador escolha uma dádiva para seu personagem, sujeito a sua aprovação.

Qualquer que seja a dádiva com a qual o personagem terminou, considere seu lugar na sua história e mundo. Muitas das dádivas são extraordinárias e representam a transformação gradual de um personagem em algo mais semelhante a um semideus. A aquisição de uma dádiva pode provocar uma transformação visível no personagem. Por exemplo, os olhos de um personagem com a Dádiva da Visão Verdadeira poderiam brilhar quando ele sentir emoções fortes, e um personagem que tenha a Dádiva da Alta Magia poderia ter faíscas de luz discretas cintilando ao redor de sua cabeça. Decida também como a primeira dádiva irá aparecer. A dádiva apareceu espontaneamente e misteriosamente? Ou um ser de poderes cósmicos se manifestou para concede-las? A concessão de uma dádiva pode por si só ser uma cena excitante em uma aventura.

O texto de uma dádiva se endereça ao seu usuário. A não ser que uma dádiva diga o contrário, um personagem não pode ganha-la mais de uma vez.

Dádiva da Alma de Fogo

Você tem imunidade a dano de fogo. Você também pode conjurar *mãos flamejantes* (CD de resistência 15) à vontade, sem usar um espaço de magia ou quaisquer componentes.

Dádiva da Alta Magia

Você ganha um espaço de magia de 9° nível, considerando que você já tenha um.

Dádiva da Conjuração Rápida

Escolha uma de suas magias de 1° a 3° nível que tenha um tempo de conjuração de 1 ação. O tempo de conjuração da magia agora é de 1 ação bônus para você.

Dádiva da Fortitude

Seu máximo de pontos de vida aumenta em 40.

Dádiva da Imortalidade

Você para de envelhecer. Você é imune a qualquer efeito que poderia fazê-lo envelhecer e não pode morrer de velhice.

Dádiva da Invencibilidade
Quando você sofre dano de qualquer fonte, você pode reduzir o dano a 0. Após usar esta dádiva, você não pode usa-la novamente até terminar um descanso curto.

Dádiva da Maestria em Magia
Escolha uma magia de 1° nível de bruxo, feiticeiro ou mago que você possa conjurar. Você pode agora conjurar essa magia no seu menor nível sem gastar espaços de magia.

Dádiva da Ofensiva Irresistível
Você pode ultrapassar a resistência a dano de qualquer criatura.

Dádiva da Pontaria Inigualável
Você pode dar a si mesmo +20 de bônus a uma jogada de ataque que você fizer. Após usar esta dádiva, você não pode usa-la novamente até terminar um descanso curto.

Dádiva da Proficiência em Perícia
Você ganha proficiência em todas as perícias.

Dádiva da Recapitulação de Magia
Você pode conjurar qualquer magia que você conheça ou tenha preparado sem gastar um espaço de magia. Após usar esta dádiva, você não pode usa-la novamente até terminar um descanso curto.

Dádiva da Recuperação
Você pode usar uma ação bônus para recuperar um número de pontos e vida igual a metade do seu máximo de pontos de vida. Após usar esta dádiva, você não pode usa-la novamente até terminar um descanso longo.

Dádiva da Resiliência
Você tem resistência a dano cortante, perfurante e de concussão de armas não-mágicas.

Dádiva da Resistência à Magia
Você tem vantagem em testes de resistência contra magias e outros efeitos mágicos.

Dádiva da Saúde Perfeita
Você é imune a todas as doenças e venenos e você tem vantagem em testes de resistência de Constituição.

Dádiva da Sorte
Você pode adicionar um d10 a um teste de habilidade, jogada de ataque ou teste de resistência que você fizer. Após usar esta dádiva, você não pode usa-la novamente até terminar um descanso curto.

Dádiva da Velocidade
Seu deslocamento de caminhada aumenta em 9 metros. Além disso, você pode usar uma ação bônus para realizar as ações de Disparada e Desengajar. Após usar esta dádiva, você não pode usa-la novamente até terminar um descanso curto.

Dádiva da Viagem Dimensional
Com uma ação, você pode conjurar a magia *passo nebuloso*, sem usar um espaço de magia ou quaisquer componentes. Após usar esta dádiva, você não pode usa-la novamente até terminar um descanso curto.

Dádiva da Viagem Planar
Quando você adquire essa dádiva, escolha um plano de existência diferente do Plano Material. Você pode agora usar uma ação para conjurar a magia *viagem planar* (sem necessidade de espaço de magia ou componentes), tendo apenas você como alvo, e viajar para o plano escolhido, ou desse plano de volta para o Plano Material. Após usar esta dádiva, você não pode usa-la novamente até terminar um descanso curto.

Dádiva da Visão Verdadeira
Você tem visão verdadeira com alcance de 18 metros.

Dádiva do Destino
Quando outra criatura que você possa ver a até 18 metros de você fizer um teste de habilidade, jogada de ataque ou teste de resistência, você pode rolar um d10 e aplicar o resultado como um bônus ou penalidade a rolagem. Após usar esta dádiva, você não pode usa-la novamente até terminar um descanso curto.

Dádiva do Espírito da Noite
Enquanto estiver em uma área de penumbra ou escuridão, você pode ficar invisível com uma ação. Você permanece invisível até usar uma ação ou reação.

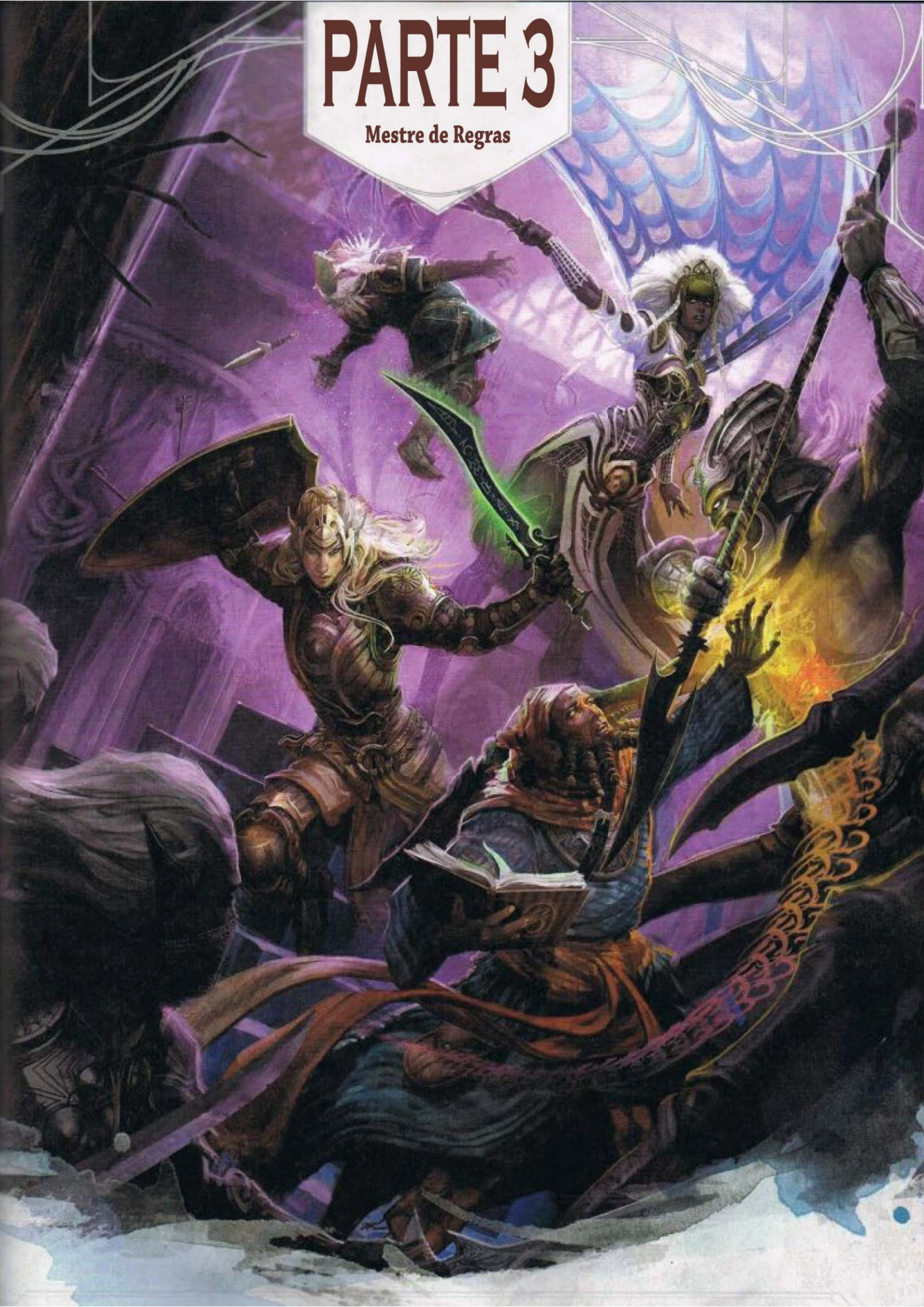
Dádiva do Filho do Trovão
Você tem imunidade a dano elétrico e trovejante. Você também pode conjurar *onda trovejante* (CD de resistência 15) à vontade, sem usar um espaço de magia ou quaisquer componentes.

Dádiva da Indetectabilidade
Você ganha +10 de bônus em testes de Destreza (Furtividade) e não pode ser detectado ou alvo de magias de adivinhação, incluindo sensores de vidência.

Dádiva do Irrefreável
Você tem vantagem em testes de habilidade feitos para resistir um agarrão. Além disso, você pode usar uma ação para escapar automaticamente de um agarrão ou se libertar de impedimentos de qualquer espécie.

Dádiva do Poderio de Combate
Quando você errar um ataque corpo-a-corpo com arma, você pode escolher atingir. Após usar esta dádiva, você não pode usa-la novamente até terminar um descanso curto.

PARTE 3

Mestre de Regras

Capítulo 8: Conduzindo o Jogo

As regras permitem que você e seus jogadores se divirtam na mesa. As regras servem a você, não o contrário. Elas são as regras do jogo e são as regras da mesa pelas quais o jogo é jogado. Por exemplo, os jogadores precisam saber o que acontece quando um deles falta à sessão. Eles precisam saber quando trazer miniaturas, qualquer regra especial que você decida usar e como eles devem tratar um dado inclinado (um dado cuja face não esteja claramente visível). Esses tópicos e mais serão abordados neste capítulo.

Regras da Mesa

De preferência, os jogadores vem para a mesa de jogo com o mesmo objetivo: se divertir juntos. Esta seção oferece recomendações para as regras da mesa que você pode estabelecer para ajudar a atingir esse objetivo. Aqui estão alguns fundamentos:

- **Adotar o Respeito**. Não traga conflitos pessoais para a mesa ou deixe desavenças se tornarem sentimentos ruins. Não toque nos dados de outra pessoa se ela é sensível a isso.
- **Evitar Distrações**. Desligue a televisão e vídeo games. Se você tiver filhos pequenos, contrate uma babá. Reduzir as distrações ajuda os jogadores a ficarem nos personagens e aproveitarem a história. Está tudo bem ter jogadores saindo da mesa e voltando, mas alguns jogadores preferem pausas planejadas.
- **Trazer Lanches**. Decida antes da sessão quem trará comida e bebida. Isso é algo com que os jogadores frequentemente tem que lidar.

Conversa da Mesa

Estabeleça a forma como os jogadores devem falar a mesa:

- Deixe claro quem está falando: o personagem ou o jogador (fora do personagem).
- Decide como proceder quando um jogador partilhando informações que seu personagem não saberia ou que o personagem seria incapaz de compartilhar por estar inconsciente, morto ou longe.
- Está tudo bem pra você se jogadores voltarem atrás sobre o que seus personagens acabaram de dizer?

Rolagem de Dados

Estabeleça expectativas sobre as rolagens de dados. Jogar a plena vista de todos é um bom ponto de partida. Se você vir um jogador jogando e apanhando o dado antes de qualquer um puder ver, encoraje o jogador a ser menos dissimulado.

Quando um dado cair no chão, você considera a jogada ou joga novamente? Quando ele cai inclinado contra um livro, você tira o livro e vê o resultado, ou joga novamente?

E quando a você, o Mestre? Você faz suas jogadas em aberto ou esconde-as atrás da barreira do Mestre? Considere o seguinte?

- Se você jogar os dados onde os jogadores possam ver, eles saberão que você está jogando imparcialmente e não estar inventando jogadas.
- Jogar atrás de uma barreira mantém os jogadores tentando adivinhar a força dos seus oponentes. Quando um monstros atinge todas as vezes, ele é de um nível muito superior que os jogadores ou você está jogando números altos?
- Jogar atrás de uma barreira permite que você mude os resultados se quiser. Se dois acertos críticos de uma vez poderiam matar um personagem, você poderia mudar o segundo acerto crítico para um acerto normal, ou mesmo um erro. Não distorça as rolagens de dados com muita frequência, no entanto, e não deixe que percebam que está fazendo isso. Caso contrário, seus jogadores podem pensar que eles não estão enfrentando nenhum risco real – ou pior, que você está favorecendo alguém.
- Uma jogada atrás de uma barreira pode ajudar a preservar o mistério. Por exemplo, se um jogador pensa que pode haver alguém invisível próximo e faz um teste de Sabedoria (Percepção), considere jogar um dado atrás da barreira mesmo que não haja ninguém ali, fazendo o jogador pensar que existe alguém, de fato, escondido. Tente não abusar desse truque.
- Você poderia escolher fazer uma jogada para um jogador caso você não queira que o jogador saiba o quão bom foi o resultado do teste. Por exemplo, se um jogador suspeita que uma baronesa está enfeitiçada e quer fazer um teste de Sabedoria (Intuição), você poderia fazer a jogada em segredo para o jogador. Se o jogador jogar e tiver um número alto, mas não perceber nada de errado, ele pode ficar seguro de que a baronesa não está enfeitiçada. Com uma jogada baixa, uma resposta negativa não faria sentido. Uma jogada escondida permite a incerteza.

Jogando Ataques e Dano

Os jogadores estão acostumados a jogar uma jogada de ataque primeiro e depois uma jogada de dano. Se os jogadores fizerem jogadas de ataque e dano ao mesmo tempo, a ação se move um pouco rápido na mesa.

Discutindo as Regras

Você pode precisar definir uma política nas discussões sobre regras na mesa. Alguns grupos não se importam em deixar o jogo em espera enquanto discutem interpretações diferentes de uma regra. Outros preferem deixar o Mestre tomar a decisão e continuar com a ação. Se você passar por cima de uma questão de regras em jogo, faça uma anotação sobre isso (uma boa tarefa a se delegar a um jogador) e volte a questão posteriormente.

Pensamento de Metajogo

Pensamento de metajogo significa pensar no jogo como um *jogo*. É como quando um personagem em um filme sabe que está num filme e age de acordo. Por exemplo, um jogador poderia dizer, “O Mestre não deveria usar um monstros tão poderoso contra nós!” ou você poderia ouvir, “Aquele texto em voz alta passou muito tempo descrevendo aquela porta – vamos procurar nela novamente!”

Desencoraje o pensamento de metajogo dando aos jogadores um lembrete gentil: “O que os seus *personagens* pensam?” Você pode inibir o pensamento de metajogo ao definir situações que irão ser difíceis para os personagens e que possam exigir negociação ou recuo para sobreviver.

Jogadores Ausentes

Como você irá lidar com os personagens de jogadores ausentes? Considere essas opções:

- Deixe outro jogador levar o personagem do jogador ausente. O jogador conduzindo o personagem extra deveria se esforçar para manter o personagem vivo e usar os recursos sabiamente.
- Leve o personagem você mesmo. É um fardo extra pra você, mas pode funcionar.
- Decida que o personagem não está ali. Invente uma boa razão para o personagem faltar a aventura, talvez fazendo-o se atrasar na cidade ou continuar em uma atividade de tempo livre. Deixe uma forma para o personagem se juntar com o grupo quando o jogador voltar.
- Faça o personagem sumir no cenário. Essa solução requer que todos saiam do mundo de jogo um pouco e suspendam a incredulidade, mas pode ser a solução mais fácil. Você age como se o personagem não estivesse ali, mas não tenta dar qualquer explicação dentro de jogo para essa ausência. Monstros não atacam o personagem, que retribui o favor. Em troca, o jogador reassume o jogo como se nunca tivesse saído.

Grupos Pequenos

A maior parte do tempo, cada jogador conduz um personagem. O jogo funciona melhor desse jeito, sem sobrecarregar ninguém. Mas se seu grupo for pequeno, os jogadores podem controlar mais de um personagem. Ou você pode preencher o grupo com PdMs seguidores, usando as orientações do capítulo 4, “Criando Personagens do Mestre”. Você também pode deixar os personagens mais resistentes usando a opção de surtos de cura no capítulo 9, “Oficina do Mestre”.

Não obrigue um jogador relutante a levar diversos personagens e não demonstre favoritismo permitindo que apenas um jogador faça isso. Caso um personagem seja mentor de outro, o jogador pode se focar em interpretar apenas um personagem. Do contrário, os jogadores podem acabar conversando desajeitadamente consigo mesmos, ou evitando interpretar de modo geral.

Diversos personagens podem ser uma boa ideia em um jogo que caracteriza perigos constantes e uma alta taxa de mortalidade de personagens. Se o seu grupo concordar com a premissa, deixe que cada jogador tenha um ou dois personagens adicionais em mãos, prontos para entrar a qualquer momento que o personagem atual morra. Cada vez que o personagem principal ganhar um nível, o personagem reserva ganha também.

Novos Jogadores

Quando um novo jogador se junta ao grupo, permita que o novo jogador crie um personagem de um nível igual ao membro de nível mais baixo do grupo. A única exceção a essa orientação é quando um novo jogador não tem nenhum conhecimento do jogo de D&D. Nesse caso, deixe que esse jogador comece com um personagem de 1° nível. Se o resto do grupo for de um nível significantemente maior, considere fazer uma pequena pausa na campanha e fazer todos jogarem com personagens de 1° nível por algumas sessões enquanto o novo jogador aprende a jogar.

Integrar um novo personagem no grupo pode ser difícil se o grupo estiver no meio de uma aventura. As seguintes abordagens podem ajudar a tornar isso mais fácil:

- O novo personagem é um amigo ou relacionado a um dos aventureiros que está procurando pelo grupo.
- O novo personagem é um prisioneiro dos inimigos com que os outros personagens estão lutando. Quando for resgatado, esse personagem se junta ao grupo.
- O novo personagem é o único sobrevivente de outro grupo de aventura.

O Papel dos Dados

Dados são árbitros neutros. Eles podem definir o resultado de uma ação sem atribuir qualquer motivação do Mestre e sem favorecer ninguém. A extensão com que você os usa cabe totalmente a você.

Rolando com Ele

Alguns Mestres contam com as rolagens de dados para praticamente tudo. Quando um personagem tenta realizar uma tarefa, o Mestre solicita um teste e define uma CD. Quando você, como Mestre, usa esse estilo, você não pode contar com o sucesso ou fracasso dos personagens em nenhum teste que mova a ação em uma direção específica. Você deve estar pronto para improvisar e reagir a uma mudança de situação.

Contar com os dados também dá aos jogadores uma sensação de que tudo é possível. Claro, deveria ser improvável o halfling do grupo poder pular nas costas do ogro, colocando um saco na cabeça dele e então mergulhar com segurança, mas com uma jogada suficientemente sortuda isso poderia funcionar.

Um inconveniente dessa abordagem é que a interpretação pode diminuir se os jogadores acharem que as rolagens de dados, ao invés das decisões e caracterizações, sempre determinam o sucesso.

Ignorando os Dados

Uma abordagem é usar os dados o mínimo possível. Alguns Mestres usam-nos apenas durante o combate e determinam sucessos e fracassos como quiserem nas outras situações.

Com essa abordagem, o Mestre decide se uma ação ou um plano funciona ou não baseado no quão bem os jogadores lidam com a questão, no quão minuciosos e criativos eles são ou outros fatores. Por exemplo, os jogadores poderiam descrever como eles buscam por uma porta secreta, detalhando como eles tocam na parede ou giram um candeeiro para encontrar seu gatilho. Isso poderia ser suficiente para convencer o Mestre que eles encontrar a porta secreta sem precisarem fazer um teste de habilidade para isso.

Essa abordagem recompensa a criatividade ao encorajar os jogadores a buscarem pela situação que você descreveu por uma resposta, ao invés de olharem para suas fichas de personagens ou pelas habilidades especiais de seus personagens. O lado negativo é que nenhum Mestre é completamente neutro. Um Mestre poderia favorecer certos jogadores ou abordagens, ou mesmo agir contra boas ideias caso elas levam o jogo para uma direção que ele não goste. Essa abordagem também pode retardar o jogo se o Mestre se focar em uma ação “correta” que os personagens devem descrever para transpor um obstáculo.

O Meio Termo

Muitos Mestres acham que uma combinação das duas abordagens funciona melhor. Ao equilibrar o uso dos dados na decisão do sucesso, você pode encorajar seus jogadores a buscarem um equilíbrio entre seus bônus e habilidades e prestar atenção ao jogo e se imergirem no mundo.

Lembre-se que os dados não conduzem o seu jogo – você sim. Os dados são como as regras. Eles são ferramentas para ajudar a manter a ação em movimento. A qualquer momento, você pode decidir que a ação de um jogador é um sucesso automático. Você também pode conceder vantagem a um jogador em qualquer teste de habilidade, reduzindo a chance de uma rolagem de dados ruim arruinar os planos do personagem. Da mesma forma, um plano ruim ou circunstâncias infelizes podem transformar a mais fácil das tarefas em algo impossível, ou pelo menos impor desvantagem.

Usando Valores de Habilidade

Quando um jogador deseja fazer algo, frequentemente é apropriado deixar que ele tente ser bem sucedido sem uma jogada ou uma referência aos valores de habilidade do personagem. Por exemplo, um personagem normalmente não precisa fazer um teste de Destreza para antar por uma sala vazia ou um teste de Carisma para pedir uma caneca de cerveja. Peça por uma jogada apenas se houver uma consequência significativa no caso de fracasso.

Quando estiver decidindo se usará uma jogada, faça a si mesmo duas perguntas:

- A tarefa é fácil e tão livre de conflito e pressão que não haveria chance de fracasso?
- A tarefa é tão inapropriada ou impossível – como atingir a lua com uma flecha – que ela não pode funcionar?

Se a resposta para ambas as perguntas for não, algum tipo de jogada seria apropriada. As seções a seguir fornecem orientações para determinar quando pedir um teste de habilidade, jogada de ataque ou teste de resistência; como definir CDs; quando usar vantagem e desvantagem; e outros tópicos relacionados.

Testes de Habilidade

Um teste de habilidade é um teste para ver se um personagem obtém sucesso em uma tarefa que ele decidiu realizar. O *Livro do Jogador* inclui exemplos de quando cada valor de habilidade deve ser usado. A tabela Testes de Habilidade resume esse material para uma referência rápida.

Múltiplos Testes de Habilidade

Às vezes, um personagem fracassa em um teste de habilidade e deseja tentar novamente. Em alguns casos, um personagem é livre para fazê-lo; o único custo real é o tempo necessário. Com tentativas suficientes e tempo suficiente, um personagem poderia eventualmente ter êxito na tarefa. Para acelerar as coisas, considere que um personagem passa dez vezes a quantidade de tempo normal necessário para completar uma tarefa obtendo sucesso automaticamente nela. Porém, nenhuma quantidade de repetição de testes permitirá que um personagem realize uma tarefa impossível com sucesso.

Em outros casos, fracassar em um teste de habilidade torna impossível de fazer o mesmo teste com a mesma coisa novamente. Por exemplo, um ladino poderia tentar enganar um guarda da cidade a pensar que os aventureiros são agentes secretos do rei. Se o ladino perder um teste resistido de Carisma (Enganação) contra um de Sabedoria (Intuição) do guarda, a mesma mentira contada novamente não funcionaria. O personagem pode procurar uma forma diferente de passar pelo guarda ou tentar o teste contra outro guarda num portão diferente. Mas você deve decidir que o fracasso inicial tornam esses testes mais difíceis de funcionar.

Testes de Habilidade

Habilidade	Usada para...	Exemplos de Usos
Força	Força física e atletismo	Derrubar uma porta, mover um pedregulho, usar uma cavilha para calçar uma porta fechada
Destreza	Agilidade, reflexos e equilíbrio	Passar despercebido por um guarda, andar por uma borda estreita, se libertar de correntes
Constituição	Vigor e saúde	Aguentar uma maratona, segurar metal quente sem vacilar, vencer uma disputa de bebida
Inteligência	Memória e razão	Lembrar um pouco de conhecimento, reconhecer a significância de uma pista, decifrar uma mensagem criptografada
Sabedoria	Percepção e força de vontade	Ver uma criatura escondida, perceber que alguém está mentindo
Carisma	Influência social e confiança	Persuadir uma criatura de algo, intimidar uma multidão, mentir convincentemente para alguém

Testes Resistidos

Um teste resistido é um tipo de teste de habilidade que coloca duas criaturas uma contra a outra. Use um teste resistido se um personagem tentar algo que ou frustre diretamente ou seja diretamente oposto aos esforços de outra criatura. Em um teste resistido, os testes de habilidade são comparados entre si, ao invés de a um número alvo.

Quando você pede um teste resistido, você escolhe a habilidade que cada lado irá usar, decide se ambos os lados usam a mesma habilidade ou se usam habilidades diferentes deveriam se opor entre si. Por exemplo, quando uma criatura tenta se esconder, ela se engaja em um teste resistido de Destreza contra Sabedoria. Mas se duas criaturas fazem uma disputa de braço, ou se uma criatura está segurando uma porta fechada contra a tentativa de abri-la de outra criatura, ambos usam Força.

Jogadas de Ataque

Peça uma jogada de ataque quando um jogador tentar atingir uma criatura ou objeto com um ataque, especialmente quando o ataque poderia ser frustrado pela armadura ou escudo do alvo ou por outro objeto fornecendo cobertura. Você também pode usar jogadas de ataque para resolver atividades não-combativas como uma disputa de arquearia ou um jogo de dardos.

Testes de Resistência

Um teste de resistência é uma resposta instantânea a um efeito nocivo e, geralmente, nunca é feito por escolha. Uma resistência faz mais sentido quando algo ruim acontece a um personagem e o personagem não tem chance de evitar esse efeito. Um teste de habilidade é algo que um personagem tenta ativamente completar, já um teste de resistência é uma resposta em uma fração de segundo a uma atividade de alguém ou algo.

A maior parte do tempo, um teste de resistência entra em jogo quando um efeito – como uma magia, habilidade de monstro ou armadilha – pede por ele, dizendo a você que tipo de teste de resistência está envolvido e fornecendo a CD para ele.

Outras fezes, uma situação acontece que claramente pede por um teste de resistência, especialmente quando um personagem é alvo de um efeito nocivo que não pode ser evitado por uma armadura ou um escudo. Cabe a você decidir qual valor de habilidade está envolvida. A tabela Testes de Resistência oferece sugestões.

Teste de Inteligência x Teste de Sabedoria

Se você estiver em dúvida entre pedir por um teste de Inteligência ou de Sabedoria para determinar se um personagem percebe algo, pense nisso em termos de o que um valor muito alto ou muito baixo nessas duas habilidades significaria.

Um personagem com Sabedoria alta, mas Inteligência baixa está ciente do que o rodeia, mas tem dificuldade em interpretar o que elas significam. O personagem pode perceber que uma seção da parede é limpa e empoeirada comparada com as outras, mas ele não faria necessariamente a dedução que existe uma porta secreta ali.

Em contraste, um personagem com Inteligência alta e Sabedoria baixa provavelmente é esquecido mas astuto. O personagem poderia não perceber a seção limpa da parede mas, se perguntado sobre, ele imediatamente deduziria o porquê de estar limpa.

Testes de Sabedoria permitem que os personagens percebam o que está a sua volta (a parede está limpa), enquanto que testes de Inteligência respondem o porquê das coisas estarem do jeito que estão (provavelmente existe uma porta secreta ali).

Testes de Resistência

Habilidade	Usado para...
Força	Opor-se a uma força que poderia mover ou prender você fisicamente
Destreza	Esquivar-se do caminho do perigo
Constituição	Resistir uma doença, veneno ou perigo que esgote a vitalidade
Inteligência	Desacreditar de certas ilusões e resistir ataques mentais que possam ser refutados com lógica, memória aguçada ou ambos
Sabedoria	Resistir efeitos que enfeitiçam, amedrontam ou, no mais, atacam sua força de vontade
Carisma	Resistir efeitos, como possessão, que poderiam subordinar sua personalidade ou jogar você em outro plano de existência

Classe de Dificuldade

É seu trabalho estabelecer a Classe de Dificuldade para um teste de habilidade ou teste de resistência quando uma regra ou uma aventura não lhe confere uma. Às vezes, você irá até querer mudar as CDs estabelecidas. Quando o fizer, pense no quão difícil a tarefa é e então escolha a CD associada com a tabela CDs Típicas.

CDs Típicas

Tarefa	CD	Tarefa	CD
Muito fácil	5	Difícil	20
Fácil	10	Muito difícil	25
Moderada	15	Quase impossível	30

O valor associado com essas categorias de dificuldade são fáceis de guardar na cabeça, assim você não precisa buscar a referência no livro cada vez que decidir por uma CD. Aqui estão algumas dicas para usar as categorias de CD na mesa de jogo.

Se você decidir que um teste de habilidade é necessário, então, provavelmente a tarefa em questão não é uma **muito fácil**. A maioria das pessoas consegue completar uma tarefa de CD 5 com pouca chance de fracasso. A não ser que as circunstâncias sejam incomuns, deixe os personagens obterem êxito em tal tarefa sem fazer um teste.

Então, pergunte a si mesmo, "A dificuldade dessa tarefa é fácil, moderada ou difícil?" Caso as únicas CDs que você sempre use sejam 10, 15 e 20, seu jogo correrá bem. Tenha em mente que um personagem com um 10 em um teste associado e sem nenhuma proficiência irá obter sucesso em uma tarefa **fácil** por volta de 50 por cento das vezes. Uma tarefa **moderada** requer um valor maior ou proficiência para obter sucesso, já uma tarefa **difícil** geralmente exigirá ambos. Uma alta dose de sorte no d20 também não machuca.

Se você se pegar pensando, "Essa tarefa é excepcionalmente difícil", você poderá usar uma CD maior, mas faça isso com cuidado e considere o nível dos personagens. Uma tarefa com CD 25 é **muito difícil** para personagens de nível baixo completar, mas ela se torna mais razoável do 10° nível em diante. Um teste com CD 30 é **quase impossível** para a maioria dos personagens de baixo nível. Um personagem de 20° nível com proficiência e um valor de habilidade relevante de 20, ainda precisa de um 19 ou 20 na rolagem de dado para obter êxito em uma tarefa com essa dificuldade.

Variação: Sucesso Automático

Às vezes, a aleatoriedade de uma jogada de d20 leva a resultados ridículos. Digamos que uma porta requer um sucesso num teste de Força CD 15 para ser derrubada. Um guerreiro de Força 20 poderia se chocar impotente contra a porta devido a rolagens de dados ruins. Enquanto isso, um ladino com Força 10 rola um 20 e arranca a porta de suas dobradiças.

Se tais resultados incomodarem você, considere permitir sucessos automáticos em certos testes. Sob essa regra opcional, um personagem obtém sucesso automático em qualquer teste com CD menor que ou igual ao valor de habilidade relevante menos 5. Então, no exemplo acima, o guerreiro derrubaria automaticamente a porta. Essa regra não se aplica a testes resistidos, testes de resistência ou jogadas de ataque.

Ter proficiência em uma perícia ou ferramenta também poderia conceder sucesso automático. Se o bônus de proficiência de um personagem se aplicar ao seu teste de habilidade, o personagem obtém sucesso automaticamente caso a CD seja 10 ou menor. Caso esse personagem seja de 11° nível ou superior, o teste é bem sucedido se a CD for 15 ou menor.

O lado negativo de toda essa abordagem é a previsibilidade. Por exemplo, quando o valor de habilidade de um personagem chegar a 20, testes com CD 15 ou menos usando essa habilidade tornam-se sucessos automáticos. Jogadores espertos irão, então, sempre combinar o personagem com o valor de habilidade mais alto com esses testes. Se você deseja que haja algum risco de falha, você precisa definir CDs maiores. Fazer isso, no entanto, pode agravar o problema que você está tentando resolver: maiores CDs requerem maiores rolagens de dados e, portanto, contam ainda mais com a sorte.

Proficiência

Quando você solicita que um jogador faça um teste de habilidade, considere se uma proficiência em perícia ou ferramenta deveria se aplicar a ele. O jogador também pode perguntar a você se uma proficiência em particular se aplica.

Uma forma de pensar nessa questão é considerar se um personagem poderia se tornar melhor em uma tarefa em particular através de treinamento e prática. Se a resposta for não, não há problema em dizer que nenhuma proficiência se aplica. Mas se a resposta for sim, atribua uma proficiência em perícia ou ferramenta apropriada que reflita esse treinamento e prática.

Perícias

Como descrito no *Livro do Jogador*, uma proficiência em perícia representa o foco de um personagem em um aspecto de uma habilidade. Entre todas as coisas que o valor de Destreza de um personagem descreve, o personagem poderia ser particularmente especializado em se esgueirar, refletido na proficiência na perícia Furtividade. Quando essa perícia é usada para um teste de habilidade, ela geralmente é usada com Destreza.

Sob certas circunstâncias, você pode decidir que a proficiência do personagem em uma perícia se aplique a um teste de habilidade diferente. Por exemplo, você poderia decidir que um personagem forçado a nadar de uma ilha para o continente deveria ser bem sucedido em um teste de Constituição (ao invés de um teste de Força) devido à distância envolvida. O personagem é proficiente na perícia Atletismo, que envolve natação, então, você poderia permitir que o bônus de proficiência do personagem se aplique nesse teste de habilidade. De fato, você está pedindo um teste de Constituição (Atletismo), ao invés de um teste de Força (Atletismo).

Frequentemente, os jogadores perguntarão se podem aplicar a proficiência em uma perícia a um teste de habilidade. Se um jogador puder dar uma boa justificativa do motivo do treinamento e aptidão do personagem em uma perícia deveria se aplicar ao teste, vá em frente e permita, recompensando o pensamento criativo do jogador.

Ferramentas

Ter proficiência com uma ferramenta permite que você aplique seu bônus de proficiência em testes de habilidade que você fizer usando essa ferramenta. Por exemplo, um personagem proficiente em ferramentas de carpinteiro pode aplicar seu bônus de proficiência em testes de Destreza para construir uma flauta de madeira, um teste de Inteligência para construir uma porta secreta de madeira ou um teste de Força para construir um trabuco funcional. Porém, o bônus de proficiência não se aplicaria a um teste de habilidade feito para identificar construções de madeira inseguras ou para discernir a origem de um item construído, já que nenhum desses testes requer o uso de ferramentas.

Testes de Resistência e Jogadas de Ataque

Os personagens ou são proficientes em um teste de resistência ou ataque, ou não são. O bônus sempre se aplica se um personagem for proficiente.

Vantagem e Desvantagem

Vantagem e desvantagem estão entre as ferramentas mais úteis da sua caixa de ferramentas de Mestre. Elas refletem circunstâncias temporárias que podem afetar as chances de um personagem obter sucesso ou fracasso em uma tarefa. Vantagem também é uma ótima forma de recompensar um jogador que se mostre criatividade excepcional em jogo.

Os personagens, frequentemente, ganham vantagem ou desvantagem através do uso de habilidades especiais, ações, magias ou outras características de suas classes ou antecedentes. Em outros casos, você decide se uma circunstância influencia uma jogada em um direção ou outra, e você concede vantagem ou impõe desvantagem, como resultado.

Considere conceder **vantagem** quando...

- Circunstância não relacionadas com as capacidades inerentes de uma criatura forneçam a ela uma brecha.
- Algum aspecto do ambiente contribui para as chances de sucesso do personagem.
- Um jogador mostra criatividade excepcional ou astúcia na tentativa de descrever uma tarefa.
- Ações anteriores (realizadas pelo personagem realizando a tentativa ou por outra criatura) aumentam as chances de sucesso.

Considere impor **desvantagem** quando...

- Circunstâncias impedem o sucesso de alguma forma.
- Algum aspecto do ambiente torna o sucesso menos provável (considerando que o aspecto já não tenha imposto uma penalidade à jogada sendo feita).
- Um elemento do plano ou descrição de uma ação torna o sucesso menos provável.

Devido a vantagem e desvantagem se anularem, não é necessário monitorar quantas circunstâncias pesam para ambos os lados.

Por exemplo, imagine que um mago está correndo pelo corredor de uma masmorra para escapar de um observador. Na esquina a frente, dois ogros estão esperando. O mago ouvi os ogros preparados para embosca-lo? Você olha para o valor de Sabedoria (Percepção) passivo do mago e considera todos os fatores que ponderam nisso.

O mago está correndo, não está prestando atenção ao que está à frente. Isso impõe desvantagem no teste de habilidade do mago. Porém, os ogros estão preparando uma armadilha levadiça e fazendo muito barulho com a corrente, que poderia conceder vantagem ao teste do mago. Como resultado, o personagem não tem nem vantagem nem desvantagem no teste de Sabedoria e você não precisa considerar quaisquer fatores adicionais. Encontros passados com uma emboscada de ogros, o fato dos ouvidos do mago ainda estarem zumbindo devido a magia *onda trovejante* conjurada no observador, o nível de ruído geral da masmorra – nenhum desses importa mais. Todos se cancelam.

Inspiração

Conceder inspiração é uma forma eficiente de encorajar a interpretação e tomada de riscos. Como explicado no *Livro do Jogador*, ter inspiração dá a um personagem um benefício óbvio: ser capaz de ganhar vantagem em um teste de habilidade, jogada de ataque ou teste de resistência. Lembre-se que um personagem não pode ter mais de uma inspiração por vez.

Concedendo Inspiração

Pense na inspiração como um tempero que você pode usar para aprimorar sua campanha. Alguns Mestres abstém-se de usar inspiração, enquanto outros adotam-na como uma parte essencial do jogo. Se você tirou algo dessa seção, lembre-se dessa regra de ouro: inspiração poderia deixar o jogo mais divertido para todos. Conceda inspiração quando os jogadores fizerem ações que deixem o jogo mais excitante, divertido e memorável.

Como uma regra geral, tente conceder inspiração para cada jogador aproximadamente uma vez por sessão de jogo. Com o tempo, você pode querer conceder inspiração com mais ou menos frequência, a um ritmo que funcione melhor na sua mesa. Você poderia usar o mesmo ritmo por toda sua carreira mestrando, ou deveria mudar isso em cada campanha.

Oferecer inspiração como recompensa encoraja certos tipos de comportamento nos seus jogadores. Pense no seu estilo como Mestre e as preferências do seu grupo. O que ajuda a deixar o jogo mais divertido para seu grupo? Quais tipos de ações encaixam-se no seu estilo ou gênero de campanha? Suas respostas a essas perguntas ajudam a determinar quando você concede inspiração.

Interpretação. Use inspiração para recompensar interpretação é uma boa forma de começar para a maioria dos grupos. Recompense um jogador com inspiração quando esse jogador fizer seu personagem fazer algo que seja coerente com o traços de personalidade, fraqueza e vínculo do personagem. A ação do personagem deveria ser notável de alguma forma. Ela deve levar a história adiante, impulsionar os aventureiros para o perigo ou fazer todos na mesa rirem. Na essência, você recompensa o jogador por interpretar de um jeito que deixe o jogo mais divertido para todos.

Leve em conta o estilo de interpretação de cada jogador e tente não favorecer um estilo em detrimento dos outros. Por exemplo, Allison pode ficar à vontade falando com sotaque e adotando os maneirismos do seu personagem, mas Paul sente-se constrangido quando tenta atuar e prefere descrever as atitudes e ações do seu personagem. Nenhum estilo é melhor que o outro. Inspiração encoraja os jogadores a tomar parte e se esforçar e, recompensa-la de forma justa torna o jogo melhor para todos.

Heroísmo. Você pode usar inspiração para encorajar os personagens do jogadores a se arriscarem. Um guerreiro normalmente talvez não se jogasse de uma sacada para aterrissar no meio de um bando de carniçais famintos, mas você pode recompensar a manobra corajosa do personagem com inspiração. Tal recompensa diz aos jogadores que você quer que eles adotem ações audaciosas.

Essa abordagem é ótima para campanhas que enfatizam ações cheias de heroísmo. Para tais campanhas, considere permitir que a inspiração seja gasta após uma rolagem de d20, ao invés de antes. Essa abordagem torna a inspiração em um amortecedor contra o fracasso – e uma garantia que ela aparecerá em jogo apenas quando um jogador confrontar um fracasso diretamente. Tal garantia deixa táticas arriscadas menos ousadas.

Uma Recompensa pela Vitória. Alguns Mestres preferem ter um papel imparcial em suas campanhas. A inspiração normalmente requer que o julgamento do Mestre para concede-la, o que pode ir contra seu estilo caso prefira uma campanha onde você deixa os dados determinarem a maioria dos resultados. Se esse é seu

estilo, considere usar inspiração como uma recompensa quando os personagens completam um objetivo ou vitória importante, representando o surto de confiança e energia.

Sob esse modelo, conceda a todo o grupo inspiração se os personagens conseguirem derrotar um oponente poderoso, executar um plano astuto para alcançar um objetivo ou, de alguma forma, transpor um obstáculo complicado na campanha.

Emulação de Gênero. Inspiração é uma ferramenta útil para reforçar as convenções de um gênero específico. Sob essa abordagem, pense nos temas de um gênero como traços de personalidade, defeitos e vínculos que podem se aplicar a qualquer das aventuras. Por exemplo, em uma campanha inspirada em filmes noir, os personagens poderiam ter um defeito adicional: "Eu não resisto a ajudar uma pessoa que eu ache atraente, independente dos alertas sobre ela não ser nada além de problemas." Se os personagens concordarem em ajudar uma nobre suspeita mas sedutora e por isso se meterem em uma rede de intrigas e traição, recompense-os com inspiração.

Da mesma forma, personagens em uma história de terror geralmente não conseguem ajudar ao passar uma noite em uma casa assombrada para aprender seus segredos. Eles provavelmente também irão sair sozinhos quando não deveriam. Se o grupo se dividir, considere dar a cada personagem inspiração.

Uma pessoa sensível deveria evitar as intrigas da nobre e a casa assombrada, mas em filmes noir ou de terror não estaremos lidando com pessoas sensíveis; estamos lidando com protagonistas em um tipo de história específico. Para que essa abordagem funcione, crie uma lista das principais convenções do seu gênero e compartilhe com os jogadores. Antes da campanha começar, fala sobre a lista para garantir que seu grupo está de acordo para aderir a essas convenções.

Jogadores e Inspiração. Lembre-se que um jogador com inspiração pode concede-la para outro jogador. Alguns grupos até gostam de tratar a inspiração como um recurso do grupo, decidindo coletivamente quando gasta-la em uma jogada. É melhor deixar os jogadores concederem sua inspiração quando acharem apropriado, mas sinta-se à vontade para dizer a eles para seguirem determinadas orientações, especialmente se você estiver tentando reforçar convenções de um certo gênero.

Quando Conceder Inspiração?

Considere a distribuição de suas recompensas de inspiração. Alguns Mestres gostam de conceder inspiração em resposta a uma ação. Outros Mestres gostam de encorajar ações específicas ao oferecer inspiração enquanto um jogador está considerando as opções. Ambas abordagens tem seus pontos fortes e fracos.

Esperar até depois da ação ser escolhida preserva o fluxo de jogo, mas também significa que os jogadores não saberão se suas decisões irão conceder inspiração a eles. Isso também significa que o jogador não pode gastar a inspiração na ação em que a ganhou, a não ser que você permita que o jogador gaste-a retroativamente, ou seja rápido o suficiente para concede-la antes de qualquer jogada ser feita. Essa abordagem funciona melhor para grupos que querem se focar na imersão e atuação do jogador, onde o Mestre volta atrás e dá aos jogadores mais liberdade de fazerem o que quiserem.

Dizer a um jogador que uma ação irá conceder inspiração fornece clareza, mas isso pode fazer com que ele sinta que você está manipulando os jogadores ou fazendo escolhas por eles. Oferecer inspiração antes de uma ação funcionar funciona perfeitamente em grupos que sentem-se confortáveis com um ênfase na emulação de gênero e narrativa em grupo, onde a liberdade do personagem não é mais importante que criar uma conto convincente juntos.

Comece concedendo inspiração após uma ação, especialmente para sua primeira campanha ou quando estiver jogando com um grupo novo. Essa abordagem é, no mínimo, interruptora para o fluxo de jogo e evita que os jogadores sentam que você está manipulando-os.

Monitorando Inspiração

Um jogador geralmente anota na ficha de personagem se ele tem inspiração, ou você pode usar fichas de pôquer ou alguma outra ficha. Alternativamente, você pode distribuir d20s especiais para representar inspiração. Quando um jogador gasta inspiração, ele rola o dado e então o devolve. Se o jogador, ao invés, der a inspiração para outra pessoa, o d20 pode ir para essa pessoa.

Ignorando Inspiração

Inspiração pode não funcionar para sua campanha. Alguns Mestres sentem que ela adiciona uma camada de pensamento de metajogo e outros que o heroísmo, interpretação e outras partes do jogo são a recompensa em si, não precisando de incentivos como inspiração.

Se você escolher ignorar inspiração, diga aos jogadores que sua campanha é uma onde você deixa o dado ficar onde deve. É uma boa opção para campanhas de valentia ou para as que o Mestre se foca em fazer um papel imparcial como árbitro de regras.

Variação: Apenas Jogadores Concedem Inspiração

Como Mestre, você tem muito para monitorar durante o jogo. Às vezes, você pode perder o rastro de inspiração e esquecer de concede-la. Como uma variação de regra, você pode permitir que seus jogadores lidem com a premiação de inspiração sozinhos. Durante cada sessão, cada jogador pode conceder inspiração a outro jogador. Um jogador segue quaisquer orientações que o grupo decida para conceder inspiração.

Essa abordagem deixa a sua vida mais fácil e também dá aos jogadores a chance de saudar uns aos outros pelo bom jogo. Você ainda precisa se certificar de que a inspiração está sendo concedida justamente.

Essa abordagem funciona melhor com grupos que sejam focados em história. Ela cai por terra se os jogadores apenas manipularem-na para ganhar vantagem em situações decisivas, sem ganhar inspiração através de boa interpretação ou qualquer outro critério que o grupo tenha estabelecido.

Nessa variação, você também pode permitir que cada jogador conceda inspiração mais de uma vez por sessão. Se o fizer, a primeira vez que um jogador conceder inspiração em uma sessão é de graça. Quando esse jogador concede-la posteriormente na mesma sessão, você ganha inspiração que você pode gastar para dar vantagem a qualquer inimigo dos personagens dos jogadores. Não existe limite para o número de inspirações que você pode ganhar dessa forma, e a inspiração não gasta é levada de uma sessão para a seguinte.

Resolução e Consequências

Você determina as consequências das jogadas de ataque, testes de habilidade e testes de resistência. Na maioria dos casos, fazer isso é simples. Quando um ataque atinge, ele causa dano. Quando uma criatura fracassa num teste de resistência, ela sofre um efeito nocivo. Quando um teste de habilidade iguala ou supera a CD, ele é bem sucedido.

Como Mestre, você tem uma variedade de floreios e abordagem que você pode usar quando estiver adjudicando sucesso e fracasso para deixar as coisas um pouco menos preto e branco.

Sucesso a Todo Custo

Fracassar pode ser duro, mas a agonia é agravada quando um personagem fracassar por uma margem mínima. Quando um personagem fracassa numa jogada por apenas 1 ou 2, você pode permitir que o personagem obtenha sucesso ao custo de uma complicação ou entrave. Tais complicações podem ser expressa ao longo de qualquer das seguintes linhas:

- Um personagem brande sua espada para passar pelas defesas de um hobgoblin e transforma um erro em um acerto, mas o hobgoblin gira seu escudo e desarma você.
- Um personagem escapa por pouco da força total de uma *bola de fogo*, mas acaba caído no chão.
- Um personagem falha em intimidar um prisioneiro kobold, mas o kobold revela seus segredos mesmo assim enquanto grita a todo força, alertando outros monstros próximos.
- Um personagem tenta terminar uma árdua escalada até o topo de um desfiladeiro, apesar de estar escorregando, apenas para perceber que a corda em que seus companheiros estão balançando abaixo dele está prestes a se romper.

Quando você apresenta custos como esses, tente criar obstáculos e empecilhos que mudem a natureza da situação de aventura. Em troca do sucesso, os jogadores devem considerar novas formas de encarar o desafio.

Você também pode usar essa técnica quando um personagem tiver êxito em uma jogada ao alcança a CD em cheio, complicando sucessos marginais de formas interessantes.

Graus de Fracasso

Às vezes, um teste de habilidade mal sucedido tem consequências diferentes a depender do grau de fracasso. Por exemplo, um personagem que fracasse em desarmar o baú com armadilha poderia acidentalmente ativar a armadilha se o teste fracassar por 5 ou mais, porém, uma falha menor significaria que a armadilha não se ativa durante a tentativa de desarmar fracassada. Considere adicionar distinções similares para outros testes. Talvez um teste mal sucedido de Carisma (Persuasão) signifique que a rainha não ajudará, enquanto que um fracasso por 5 ou mais signifique que ela jogou você no calabouço por sua impudência.

Sucesso ou Falha Crítica

Rolar um 20 ou um 1 em um teste de habilidade ou em um teste de resistência geralmente não produz qualquer efeito especial. Porém, você pode escolher fazer essas rolagens excepcionais contarem quando adjudicar o resultado. Cabe a você determinar como isso se manifesta no jogo. Uma abordagem simples é aumentar o impacto de um sucesso ou fracasso. Por exemplo, rolar um 1 em uma tentativa fracassada de abrir uma fechadura poderia quebrar suas ferramentas de ladrão durante o uso e rolar um 20 em um teste bem sucedido de Inteligência (Investigação) poderia revelar uma pista extra.

Exploração

Esta seção concede orientações para narrar a exploração, especialmente viagem, rastreamento e visibilidade.

Usando um Mapa

Qualquer que seja o ambiente que os aventureiros estão explorando, você pode usar um mapa para seguir o progresso deles conforme você relata os detalhes das viagens. Em uma masmorra, monitorar o movimento num mapa permite que você descreva as passagens ramificadas, portas, câmaras e outras características que os aventureiros encontrem aonde vão e dá aos jogadores a oportunidade de escolher seu próprio caminho. De forma similar, um mapa do ambiente selvagem pode mostrar estradas, rios, terreno e outras características que podem guiar os personagens em suas viagens – ou fazê-los se perder.

A tabela Ritmo de Viagem no Mapa ajuda você a monitorar a viagem nos mapas de diferentes escalas. A tabela mostra quanta distância em um mapa os aventureiros podem percorrer a pé em minutos, horas ou dias. A tabela usa o ritmo de viagem – lento, normal e rápido – descrito no *Livro do Jogador*. Os personagens se movendo a um ritmo normal podem caminhar aproximadamente 36 quilômetros em um dia.

Ritmo de Viagem no Mapa

Escada do Mapa	Ritmo Lento	Ritmo Normal	Ritmo Rápido
Masmorra (1 quad = 3 m)	20 quad/min.	30 quad/min.	40 quad/min.
Cidade (1 quad = 30 m)	2 quad/min.	3 quad/min.	4 quad/min.
Província (1 hex = 1,5 km)	2 hex/hr, 18 hex/dia	3 hex/hr, 24 hex/dia	4 hex/hr, 30 hex/dia
Reino (1 hex = 9 km)	1 hex/3 hr, 3 hex/dia	1 hex/2 hr, 4 hex/dia	1 hex/1 ½ hr, 5 hex/dia

Ritmo de Viagem Especial

As regras de ritmo de viagem no *Livro do Jogador* consideram que um grupo de viajantes adota um ritmo que, com o tempo, não será afetado pelo deslocamento de caminhada dos membros individualmente. A diferença entre os deslocamento de caminhada pode ser significante durante o combate, mas durante uma jornada terrestre a diferença desaparece conforme os viajantes param para tomar fôlego, os mais rápidos esperam pelos mais lentos e a rapidez de um viajante é compensada pela resistência do outro.

Um personagem cavalgando uma montaria fantasmagórica, flutuando pelo ar em um tapete voador, navegando em um veleiro ou em uma engenhoca gnômica movida a vapor não viaja numa taxa normal, já que a magia, motor ou vento não se cansa da mesma forma que uma criatura, e o ar não contem os tipos de obstáculos encontrados em terra. Quando uma criatura está viajando com um deslocamento de voo ou com um deslocamento concedido por magia, um motor ou uma força natural (como o vento ou a água corrente), traduza esse deslocamento em taxas de viagem usando as seguintes regras:

- Em 1 minuto, você pode se mover um número de metros igual a seu deslocamento vezes 10.
- Em 1 hora, você pode se mover uma quantidade de quilômetros igual a seu deslocamento dividido por 2.
- Para um dia de viagem, multiplique sua taxa horária de viagem pelo número de horas viajadas (normalmente 8 horas).
- Para um ritmo rápido, aumente a taxa de viagem em um terço.
- Para um ritmo lento, multiplique a taxa por dois terços.

Por exemplo, um personagem sob efeito da magia caminhar no vento ganha deslocamento de voo de 90 metros. Em 1 minuto, o personagem pode se mover 900 metros em um ritmo normal, ou 1.200 metros a um ritmo rápido, ou 600 metros a um ritmo lento. O personagem também pode percorrer 30, 45 ou 60 quilômetros em uma hora. A magia dura por 8 horas, permitindo que o personagem viaje 240, 320 ou 480 quilômetros em um dia.

De forma similar, a magia *montaria fantasmagórica* cria uma montaria mágica, com um deslocamento de 30 metros, que não se cansa como um cavalo real. Um personagem em uma montaria fantasmagórica pode percorrer 300 metros em 1 minuto a um ritmo normal, 400 metros a um ritmo rápido e 200 metros a um ritmo lento. Em 1 hora, o personagem consegue viajar 10,5, 15 ou 19,5 quilômetros.

Visibilidade ao Ar Livre

Quando estão viajando ao ar livre, os personagens podem ver aproximadamente 3 quilômetros em qualquer direção em um dia claro ou até o ponto onde árvores, colinas ou outros obstáculos bloqueiem sua visão. A chuva normalmente reduz a visibilidade máxima para 1,5 quilômetro e neblina a reduz para 30 a 90 metros.

Em um dia claro, os personagens podem ver 64 quilômetros se estiverem no topo de uma montanha ou colina alta, ou sejam de outra forma, capazes de olhar para baixo na área a sua volta do alto.

Percebendo Outras Criaturas

Enquanto estiverem explorando, os personagens podem encontrar outras criaturas. Uma pergunta importante em tal situação é quem percebe quem.

Em ambientes fechados, se os lados consegue se perceber geralmente depende da configuração das salas e corredores. A visão também pode ser limitada pelas fontes de luz. A visibilidade ao ar livre pode ser obstruída pelo terreno, clima e hora do dia. Criaturas podem ter mais possibilidade de se ouvirem antes de verem algo.

Se nenhum dos lados estiver sendo furtivo, as criaturas automaticamente se percebem quando estiverem dentro do campo de visão ou no alcance da audição uma da outra. Caso contrário, compara os resultados dos testes de Destreza (Furtividade) das

criaturas no grupo que está se escondendo com os valores de Sabedoria (Percepção) passivos do outro grupo, como explicado no *Livro do Jogador*.

Rastreando

Os aventureiros, às vezes, escolhem seu caminho ao seguir rastros de outras criaturas – ou outras criaturas podem rastrear os aventureiros! Para rastrear, uma ou mais criaturas devem ser bem sucedidas em um teste de Sabedoria (Percepção). Você pode exigir que os rastreadores façam um novo teste em quaisquer das circunstâncias a seguir:

- Eles param de rastrear e voltam após terminar um descanso curto ou longo.
- A trilha cruza um obstáculo, como um rio, que não mostra qualquer rastro.
- As condições climáticas ou terreno mudam de uma forma que torna o rastreamento mais difícil.

A CD para o teste depende em quão bem o solo mostra os sinais da passagem de uma criatura. Nenhuma jogada é necessária em situações onde os rastros são óbvios. Por exemplo, nenhum teste é necessário para rastrear um exército avançando por uma estrada lamacenta. Perceber rastros num chão de pedra nua é mais desafiador, a não ser que a criatura sendo rastreada deixe uma trilha distinta. Além disso, a passagem do tempo geralmente torna os rastros mais difíceis de seguir. Em uma situação onde não exista uma trilha a se seguir, você pode dizer que o rastreamento é impossível.

A tabela CDs de Rastreamento oferece orientações para definir a CD ou, se preferir, você pode escolher a CD baseado na sua avaliação da dificuldade. Você também pode conceder vantagem no teste se tiver mais de um conjunto de rastros a se seguir, ou desvantagem se a trilha sendo seguida passar por uma área de trafego intenso.

Em um fracasso no teste, o personagem perde a trilha, mas pode tentar encontra-la novamente realizando uma busca cuidadosa na área. Leva 10 minutos para encontrar uma trilha em uma área confinada, como uma masmorra, ou 1 hora ao ar livre.

CDs de Rastreamento

Superfície do Solo	CD
Superfície macia como neve	10
Terra ou grama	15
Pedra nua	20
A cada dia após a criatura ter passado	+5
Criatura deixa uma trilha como sangue	–5

Interação Social

Durante uma interação social, os aventureiros geralmente tem um objetivo. Eles querem extrair informação, garantir auxílio, ganhar a confiança de alguém, escapar de uma punição, evitar um combate, negociar um tratado ou alcançar qualquer outro objetivo que tenha levado a interação em primeiro lugar. As criaturas com quem interagem também tem seu roteiro.

Alguns Mestres preferem conduzir uma interação social como um exercício de interpretação livre, onde os dados raramente entram em cena. Outros Mestres preferem resolver o resultado de uma interação pedindo que os personagens façam testes de Carisma. Ambas as abordagens funcionam, e a maioria dos jogos cai em algum lugar entre elas, equilibrando a perícia do jogador (interpretação e persuasão) com a perícia do personagem (refletida pelos testes de habilidade).

Resolvendo Interações

O *Livro do Jogador* fornece orientações para equilibrar interpretação e testes de habilidade em uma interação social (veja o capítulo 8, “Aventurando-se”, nesse livro). Esta seção é adicionada aquele material ao conferir um caminho estruturado para resolver uma interação social. Muito dessa estrutura será invisível para seus jogadores em jogo e não se destina a ser uma substituta para a interpretação.

1. Atitude Inicial

Escolha a atitude inicial de uma criatura com quem os aventureiros estão interagindo: amigável, indiferente ou hostil.

Uma criatura **amigável** quer ajudar os aventureiros e deseja que eles tenha êxito. Para tarefas ou ações que não envolva risco, esforço ou custo em particular, criaturas amigáveis geralmente ajudarão sem questionar. Se um elemento de risco pessoal estiver envolvido, um teste de Carisma bem sucedido pode ser necessário para convencer uma criatura amigável a assumir esse risco.

Uma criatura **indiferente** pode ajudar ou atrapalhar o grupo, dependendo do que a criatura acha que é mais benéfico. A indiferença de uma criatura não a torna necessariamente alheia ou desinteressada. Criaturas indiferentes podem ser educadas e cordiais, grosseira e irritantes, ou algo entre. Um teste de Carisma bem sucedido é necessário quando os aventureiros tentam persuadir uma criatura indiferente a fazer algo.

Uma criatura **hostil** se opõe aos aventureiros e seus objetivos, mas não necessariamente os ataca quando os vê. Por exemplo, um nobre condescendente poderia desejar que um grupo de aventureiros iniciantes falhasse, tornando-os assim, rivais da atenção do rei, frustrando-os com difamação e intrigas ao invés de ameaças diretas e violência. Os aventureiros precisam obter êxito em um ou mais testes de Carisma desafiadores para convencer uma criatura hostil a fazer algo em prol deles. Dito isso, uma criatura hostil poderia estar tão indisposta em relação ao grupo que nenhum teste de Carisma poderia melhorar sua atitude, nesse caso, qualquer tentativa de dissuadi-la através de diplomacia falha automaticamente.

2. Conversa

Deixe a conversa rolar. Permita que os aventureiros exponham seus pontos, tentando mostrar que suas intenções são significantes para a criatura com quem estão interagindo.

Mudando de Atitude. A atitude de uma criatura pode mudar ao longo de uma conversa. Se os aventureiros disserem ou fizerem as coisas certas durante a interação (talvez falando no ideal, vínculo ou defeito de uma criatura), eles podem tornar uma criatura hostil temporariamente indiferente, ou fazer uma criatura indiferente se tornar temporariamente amigável. Da mesma forma, uma gafe, insulto ou ato prejudicial poderia fazer uma criatura amigável ficar temporariamente indiferente, ou tornar uma criatura indiferente em uma criatura hostil.

Como os aventureiros conseguem mudar a atitude de uma criatura cabe a você. Você decide se os aventureiros obtém êxito expressando suas intenções em termos que importem para uma criatura. Geralmente, a atitude de uma criatura não pode mudar mais de um passo durante

uma única interação, quer seja temporariamente ou permanentemente.

Determinando Características. Os aventureiros não entra necessariamente em uma interação social com total conhecimento do ideal, vínculo ou defeito de uma criatura. Se eles quiserem mudar a atitude de uma criatura ao tocar nessas características, eles precisam primeiro determinar os interesses da criatura. Eles podem adivinhar, mas fazer isso incorre no risco de mudar a atitude da criatura na direção errada se eles chutarem errado.

Após interagir com uma criatura por tempo suficiente para perceber seus traços e características de personalidade através da conversa, um aventureiro pode realizar um teste de Sabedoria (Intuição) para descobrir uma das características da criatura. Você define a CD. Um teste que fracasse por 10 ou mais pode identificar erroneamente uma característica, então, você deveria fornecer uma característica falsa ou inverter uma das características existentes da criatura. Por exemplo, se o defeito de um velho sábio for ser preconceituoso com incultos, um aventureiro que fracasse feio no teste poderia achar que o sábio gosta de ver pessoalmente a educação do povo humilde.

Dando-se tempo, os aventureiros também podem descobrir sobre as características de uma criaturas através de outras fontes, incluindo os amigos e aliados dela, cartas pessoais e histórias ditas publicamente. Adquirir tal informação pode ser a base de uma conjunto totalmente diferente de interações sociais.

3. Teste de Carisma

Quando os aventureiros chegam ao ponto do seu pedido, exigência ou sugestão – ou se você decidir que a conversa chegou ao fim – peça um teste de Carisma. Qualquer personagem que tenha participado ativamente da conversa pode fazer o teste. Dependendo de como os aventureiros tenha agido na conversa, as perícias Persuasão, Enganação ou Intimidação poderiam se aplicar ao teste. A atitude atual da criatura determina a CD necessária para alcançar uma reação específica, como mostrado na tabela Reação na Conversa.

Reação na Conversa

CD	Reação de Criatura Amigável
0	A criatura faz o que é pedido sem correr riscos ou fazer sacrifícios.
10	A criatura aceita um risco ou sacrifício pequeno para fazer o que é pedido.
20	A criatura aceita um risco ou sacrifício significante para fazer o que é pedido.

CD	Reação de Criatura Indiferente
0	A criatura não oferece ajuda, mas não faz mal.
10	A criatura faz o que é pedido, contanto que não haja risco ou sacrifício envolvido.
20	A criatura aceita um risco ou sacrifício pequeno para fazer o que é pedido.

CD	Reação de Criatura Hostil
0	A criatura se opõe às ações dos aventureiros e pode se arriscar para fazer isso.
10	A criatura não oferece ajuda, mas não faz mal.
20	A criatura faz o que é pedido, contanto que não haja risco ou sacrifício envolvido.

Auxiliando no Teste. Outros personagens que tenham feito contribuições substanciais para a conversa podem ajudar o personagem a fazer o teste. Se um personagem ajudante disse ou fez algo que poderia influenciar a interação de forma positiva, o personagem fazendo o teste de Carisma pode fazê-lo com vantagem. Se outro personagem inadvertidamente disser algo contraproducente ou ofensivo, o personagem fazendo o teste de Carisma tem desvantagem no teste.

Testes Múltiplos. Certas situações podem exigir mais de um teste, especialmente se os aventureiros chegaram na interação com diversos objetivos.

4. Repetir?

Quando um teste de Carisma tiver sido feito, outras tentativas de influenciar o alvo da interação devem ser infrutíferas ou correm o risco de perturbar ou irritar a criatura alvo, potencialmente mudando sua atitude para hostilidade. Use seu bom senso. Por exemplo, se o ladino do grupo disser algo que empurre a atitude de um nobre de indiferente para hostil, outro personagem pode ser capaz de difundir a hostilidade do nobre com uma interpretação astuta e um teste de Carisma (Persuasão) bem sucedido.

Interpretação

Para alguns Mestres, a interpretação vem naturalmente. Se ela não vier naturalmente pra você, não se preocupe. O mais importante para você é se divertir retratando seus PdMs e monstros e entreter seus jogadores no processo. Você não precisa ser um ator ou comediante experiente para criar drama ou humor. A chave é prestar atenção nos elementos e caracterizações da história que fazem seus jogadores rirem ou se sentirem emocionalmente engajados e incorporar essas coisas a sua interpretação.

Sendo o PdM

Imagine como um personagem ou monstro que você deu vida iria reagir aos personagens. Considere o que importa para ele. Ele tem quaisquer ideias, defeitos ou vínculos? Trabalhando essas coisas em sua representação, você não apenas torna o personagem ou monstro mais convincente, como também aprimora o sentimento de que os aventureiros estão em um mundo vivo.

Lute por respostas e ações que introduzam reviravoltas no jogo. Por exemplo, uma velha cuja família foi morta pelas mãos de um mago maligno poderia tratar o mago do grupo com grave suspeita.

Por mais que você interprete um personagem ou mostro, o conselho clássico para os escritores é verdadeiro: mostre, não fale. Por exemplo, ao invés de descrever um PdM como frívolo e egocêntrico, faça com que o indivíduo aja da forma como você espera que uma pessoa frívola e egocêntrica se comportaria. O PdM poderia ter respostas improvisadas para tudo, um desejo exacerbado de partilhar anedotas pessoais e uma necessidade desesperada de fazer-se o centro das atenções de cada conversa.

Usando sua Voz

A maioria das coisas que você diz durante uma sessão estará em um nível consistente. Para efeitos dramáticos, esteja pronto para liberar um grito de guerra ou sussurrar de forma conspiratória.

Também, personagens e monstros com vozes distintas são memoráveis. Caso você não seja um mímico ou ator natural, use padrões de fala distintos da vida real, dos

filmes ou da televisão é um bom lugar para começar. Pratique vozes e personificações diferentes de pessoas famosas, então use essas vozes para dar vida aos seus PdMs.

Experimente padrões diferentes de fala. Por exemplo, uma garçonete e o magistrado da cidade provavelmente usam suas palavras diferentemente. Da mesma forma, camponeses falariam em dialetos grosseiros, enquanto que o povo rico falam de forma lenta e arrogante. Deixe um PdM pirata dizer, "Rummm, bora!" com a sua melhor voz de Long John Silver. Deixe monstros inteligentes pouco familiarizados com o Comum se atrapalharem juntamente com uma gramática desajeitada. Deixe bêbados e monstros resmungando com uma fala arrastada, enquanto o povo lagarto sibilam suas ameaças.

Em qualquer interação com diversos PdMs, garanta que os aventureiros permaneçam focados. Faça os PdMs falarem com eles, não tanto entre si. Se possível, deixe um PdM falar a maior parte do tempo, mas se diversos PdMs precisam falar, dê a eles vozes distintas para que os jogadores saibam quem é quem.

Usando seu Rosto e Braços

Se suas expressões faciais para ajudar a mostrar as emoções de um personagem. Faça careta, sorria, sorria maliciosamente, rosne, faça bico, serre os olhos – faça o que for preciso para tornar o personagem ou monstro memorável para os jogadores. Quando você combina expressões faciais com uma voz incomum, o personagem realmente ganha vida.

Apesar de você não precisar se levantar da sua cadeira, você pode usar seus braços para dar ainda mais vida a um PdM. Um nobre poderia cortar o ar com uma mão enquanto fala em uma monotonia inexpressiva, enquanto que um arquimago expressaria seu desgosto desviando os olhos silenciosamente e massageando suas têmporas com seus dedos.

Interagindo com os Jogadores

Alguns jogadores gostam de interpretar e interagir mais que outros. Quaisquer que sejam os gostos dos seus jogadores, sua representação vívida dos PdMs e monstros pode inspirar os jogadores a fazer o mesmo investimento em representação para seus personagens. Isso faz das interações sociais uma oportunidade para todos se imergirem mais no jogo, criando uma história cujos protagonistas tem profundidade.

Para garantir que todos tenham algo para fazer durante uma sessão de jogo carregada de interpretação, considere uma ou mais das abordagens a seguir.

Recorra às Preferências dos Jogadores. Existem atividades dentro de jogo que os jogadores gostam mais que outras, como abordado na introdução deste livro. Jogadores que gostam de atuar prosperam em situações de interação, e está tudo bem deixar esses jogadores tomarem os holofotes. Eles frequentemente inspiram outros jogadores com seu exemplo, mas garanta que os outros jogadores tenham a oportunidade de se juntar a diversão.

Jogadores que gostam de exploração e narrativa geralmente serão suscetíveis à interpretação, contanto que ela leva a campanha adiante e revele mais sobre o mundo. Jogadores que gostam de resolver problemas geralmente gostam de descobrir a coisa certa a dizer para mudar a atitude de um PdM. Jogadores que são instigadores gostam de provocar as reações dos PdMs, por isso, eles frequentemente se engajam facilmente – apesar de nem sempre produtivamente.

Jogadores que gostam de otimizar seus personagens e matar monstros também gostam de discutir e ter um conflito dentro de uma interação pode ajudar esses jogadores a abraçar a interpretação. Ainda assim, criar conexões de combate com uma interação extensa (como um vizir corrupto enviando assassinos para matar os aventureiros) frequentemente é a melhor forma de manter jogadores focados em ação engajados.

Foque em Personagens Específicos. Crie situações onde personagens que, do contrário, não estariam engajados em uma interação social tenham, pelo menos, algo a dizer. Talvez o PdM em questão seja um membro da família ou um contato de um aventureiro em particular e fale apenas com o personagem. Um PdM de determinada raça ou classe poderia ouvir apenas os personagens com quem ele sinta alguma afinidade. Criar um sentimento de importância pode ser uma ótima forma de fazer determinados jogadores se engajarem, mas não cale os jogadores que já estavam interpretando.

Se alguns jogadores estiverem dominando a conversa, espero um pouco e então envolva os outros. Você pode fazer isso como personagem se quiser: "E quanto ao seu amigo grandão? Fale, bárbaro! O que você fará em troca do meu favor?" Ou apenas pergunte ao jogador o que seu personagem está fazendo enquanto a conversa está acontecendo. A primeira abordagem é melhor para jogadores que já estejam confortáveis em falar com a voz dos seus personagens. A segunda funciona melhor para jogadores que precisam de encorajamento para se engajarem no cenário de interpretação.

Objetos

Quando os personagens precisam cortar cordas, quebrar uma janela ou esmagar o caixão de um vampiro, a única regra prática e rápida é essa: dando a eles tempo suficiente e as ferramentas certas, os personagens podem destruir qualquer objeto destruível. Use o bom senso quando determinar o sucesso de um personagem ao danificar um objeto. Um guerreiro consegue cortar uma seção de uma parede de pedra com uma espada? Não, a espada provavelmente quebraria antes da parede.

Para os fins dessas regras, um objeto é um item distinto e inanimado, como uma janela, porta, espada, livro, mesa, cadeira ou rocha, não uma construção ou um veículo que é composto por diversos outros objetos.

Estatísticas dos Objetos

Quando o tempo é um fator, você pode atribuir uma Classe de Armadura e pontos de vida para um objeto destruível. Você também pode dar imunidades, resistências e vulnerabilidades a um tipo de dano específico.

Classe de Armadura. A Classe de Armadura de um objeto é uma medida de quão difícil é causar dano ao objeto quando ele é atingido (já que o objeto não tem chance de sair do caminho). A tabela Classe de Armadura de Objeto fornece sugestões de valores de CA para diversas substâncias.

Classe de Armadura de Objeto

Substância	CA	Substância	CA
Tecido, papel, corda	11	Ferro, aço	19
Cristal, vidro, gelo	13	Mitral	21
Madeira, osso	15	Adamante	23
Pedra	17		

Pontos de Vida. Os pontos de vida de um objeto medem quando dano ele pode suportar antes de perder sua integridade estrutural. Objetos resistentes tem mais pontos de vida que os frágeis. Objetos grandes também tendem a ter mais pontos de vida que os pequenos, a não ser que quebrar uma pequena parte do objeto seja tão eficiente quanto quebrar a coisa toda. A tabela Pontos de Vida de Objeto fornece sugestões de pontos de vida para objetos frágeis e resistentes que sejam Grandes ou menores.

Pontos de Vida de Objeto

Tamanho	Frágil	Resistente
Miúdo (garrafa, fechadura)	2 (1d4)	5 (2d4)
Pequeno (baú, alaúde)	3 (1d6)	10 (3d6)
Médio (barril, lustre)	4 (1d8)	18 (4d8)
Grande (carroça, janela 3 m por 3 m)	5 (1d10)	27 (5d10)

Objetos Enormes e Imensos. Armas normais tem pouca utilidade contra objetos Enormes e Imensos, como uma estátua colossal, uma coluna de pedra gigante ou um pedregulho maciço. Digo isso, uma tocha pode queimar uma tapeçaria Enorme e uma magia *terremoto* pode reduzir um colosso a escombros. Você pode monitorar os pontos de vida de objetos Enormes ou Imensos se quiser, ou você pode simplesmente decidir quanto tempo o objeto consegue suportar qualquer que seja a arma ou força que está agindo contra ele. Se você monitorar os pontos de vida para o objeto, divida-o em seções Grandes ou menores e monitore cada seção de pontos de vida separadamente. Destruir uma dessas seções poderia arruinar todo o objeto. Por exemplo, uma estátua Imensa de um humanoide poderia desmoronar quando uma de suas pernas Grandes fosse reduzida a 0 pontos de vida.

Objetos e Tipos de Dano. Objetos são imunes a dano de veneno e psíquico. Você pode decidir que alguns tipos de dano são mais eficientes contra um objeto ou substância em particular que outros. Por exemplo, dano de concussão funciona melhor para esmagar coisas, mas não para cortar uma corda ou couro. Objetos de papel ou tecido poderiam ser vulneráveis a dano de fogo e elétrico. Uma picareta pode desbastar pedra, mas não consegue derrubar uma árvore com eficiência. Como sempre, use seu bom senso.

Limite de Dano. Objetos grandes como muralhas de castelo frequentemente possuem resistência extra representada por um limite de dano. Um objeto com um limite de dano tem imunidade a todos os danos, a não ser que sofra uma quantidade de dano maior que seu limite de dano, nesse caso ele sofre dano normalmente. Qualquer dano que fracasse em atingir ou exceder o limite de dano do objeto é considerado superficial e não reduzi os pontos de vida do objeto.

Combate

Esta seção desenvolve as regras de combate do *Livro do Jogador* e oferece dicas para manter o jogo correndo suave quando uma luta acontece.

Monitorando a Iniciativa

Você pode usar diversos métodos diferentes para monitorar o que acontece quando estiver em combate.

Lista Escondida

Muitos Mestres monitora a iniciativa em uma lista que os jogadores não podem ver: geralmente um pedaço de papel atrás da barreira do Mestre ou planilha eletrônica em um tablet. Esse método permite que você monitore os combatentes que ainda não tenha se revelado e você pode usar a lista de iniciativa como um lugar para registrar os pontos de vida dos monstros, assim como outras anotações úteis.

O lado negativo dessa abordagem é que você precisa lembrar os jogadores rodada após rodada quando seus turnos chegaram.

Lista Visível

Você pode usar uma lousa para monitorar a iniciativa. Conforme os jogadores falam seu resultado de iniciativa, escreva-os na lousa em ordem do maior para o menor, deixando espaço entre cada nome. Ou escreva as iniciativas dos monstros na mesma lista ao mesmo tempo ou adicione-as a lista no primeiro turno de cada monstro.

Como uma melhoria adicional, use imãs que você possa prender a uma lousa de metal com os nomes dos personagens e monstros escritos neles, ou escreva esses nomes em cartões presos pelos imãs.

Uma lista visível permite que todos vejam a ordem de jogo. Os jogadores sabem quando seu turno irá chegar e eles podem começar a planejar suas ações com antecedência. Uma lista visível também remove qualquer incerteza sobre quando os monstros irão agir no combate.

Uma variação da lista visível é dar a um jogador a responsabilidade de monitorar a iniciativa, ou em uma lousa ou em um pedaço de papel que os outros jogadores possam ver. Esse método reduz o número de coisas que você precisa monitorar sozinho.

Cartão de Índice

Nessa abordagem, cada personagem tem uma cartão de índice, assim como cada grupo de monstros idênticos. Quando os jogadores falam seus resultados de iniciativa para você, escreva o número no cartão de índice dos personagens deles. Faça o mesmo quando jogar a iniciativa dos monstros. Então arrume os cartões em ordem do maior para o menor. Começando pelo topo, você coloca embaixo da pilha. Quando você chamar o nome do personagem cujo turno chegou, também mencione quem é o próximo, fazendo o jogador começar a pensar com antecedência. Após cada personagem ou grupo de monstros agir, o cartão do topo é movido para baixo da pilha.

De início, os jogadores não sabem a ordem de jogo quando você usa cartões de combate e eles não sabem onde os monstros caíram na ordem até os monstros agirem.

Monitorando os Pontos de Vida dos Monstros

Durante um encontro de combate, você precisa monitorar quanto dano cada monstro sofreu. A maioria dos Mestre monitora o dano secretamente, assim os jogadores não sabem quantos pontos de vida um monstro ainda tem. Se você escolhe ser reservado ou não, cabe a você. O importante é que os pontos de vida de cada monstro sejam monitorados individualmente.

Monitorar o dano para um ou dois monstros não é oneroso, mas ajuda ter um sistema para grupos maiores de monstros. Se você não estiver usando miniaturas ou outras ajudas visuais, a forma mais fácil de monitorar seus monstros é atribuir características únicas a eles. Descrições como “o ogro com a cicatriz horrenda” e “o ogro

com o elmo de chifres" ajuda você e seus jogadores a monitorar qual monstro é qual. Por exemplo, imagine que você está conduzindo um encontro com três ogros, cada um deles tem 59 pontos de vida. Quando a iniciativa por jogada, anote os pontos de vida de cada ogro e adicione anotações (e até um nome, se quiser) para diferenciar cada um:

Krag (ogro c/ cicatriz): 59
Thod (ogro c/ elmo): 59
Mur (ogro que fede a cocô): 59

Se você usar miniaturas para representar os monstros, uma forma fácil de diferencia-los é dar a cada um uma miniatura única. Se você usar miniaturas idênticas para representar diversos monstros, você pode etiquetar as miniaturas com pequenos adesivos de cores diferentes ou adesivos com letras ou números diferentes neles.

Por exemplo, em um encontro de combate com três ogros, você poderia usar três miniaturas idênticas de ogros etiquetadas com adesivos marcados com A, B e C, respectivamente. Para monitorar os pontos de vida os ogros, você pode classifica-los por letra, então subtraia o dano dos pontos de vida deles conforme eles sofrerem. Suas anotações se pareceriam com algo similar a isso, após algumas rodadas de combate:

Ogro A: ~~59~~ ~~53~~ ~~45~~ ~~24~~ ~~14~~ ~~9~~ morto
Ogro B: ~~59~~ ~~51~~ 30
Ogro C: 59

Os jogadores frequentemente perguntam como um monstro ferido está. Nunca sinta que você precisa revelar os pontos de vida exatos, mas se um monstro estiver com metade do seu máximo de pontos de vida, é justo dizer que ele tem ferimentos visíveis e parece abatido. Você pode descrever um monstro que tenha perdido metade dos seus pontos de vida como ensanguentado, dando aos jogadores um sentimento de progresso na luta contra um oponente resistente e ajudando-os a julgar quando usar suas magias e habilidades mais poderosas.

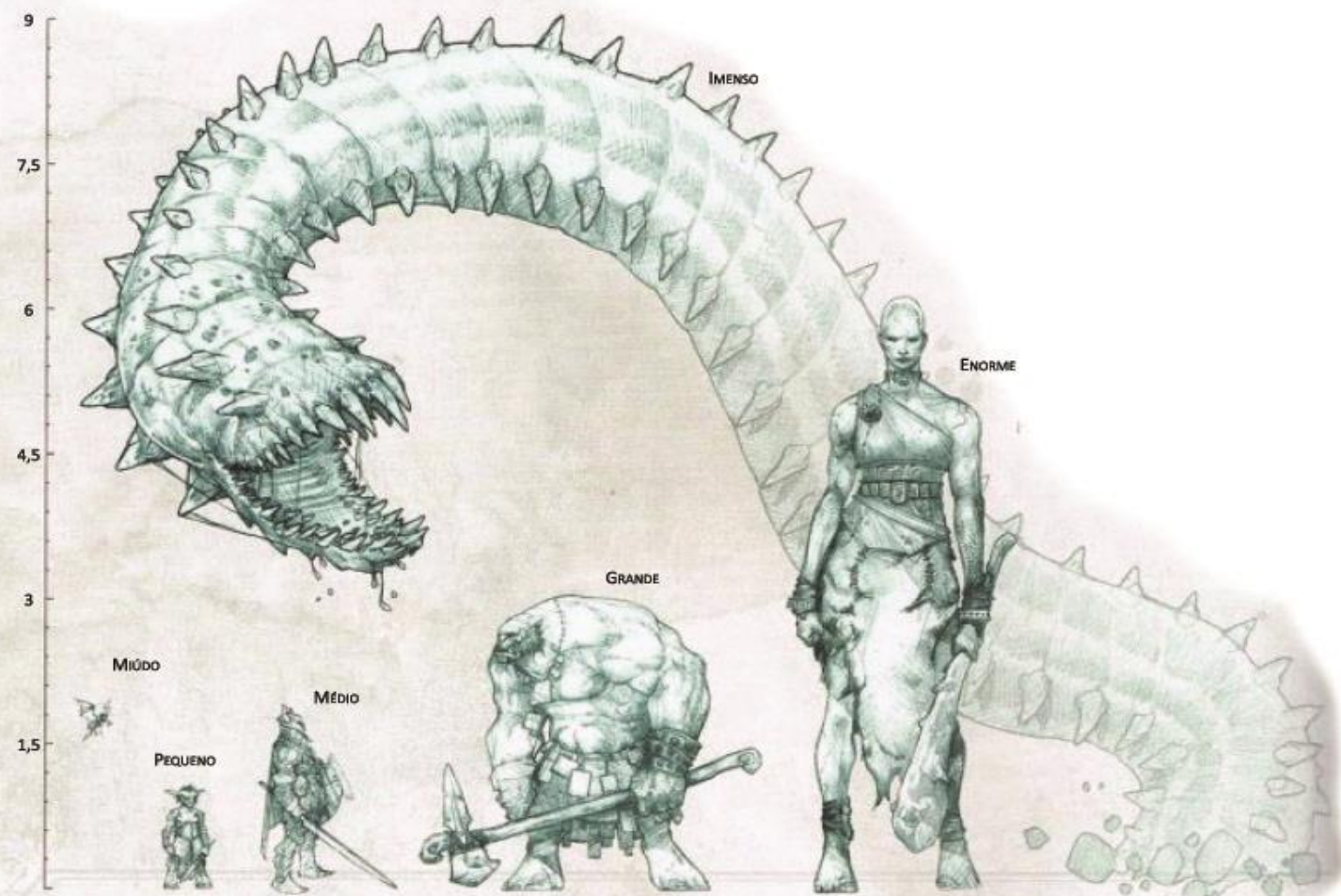
Usando e Monitorando Condições

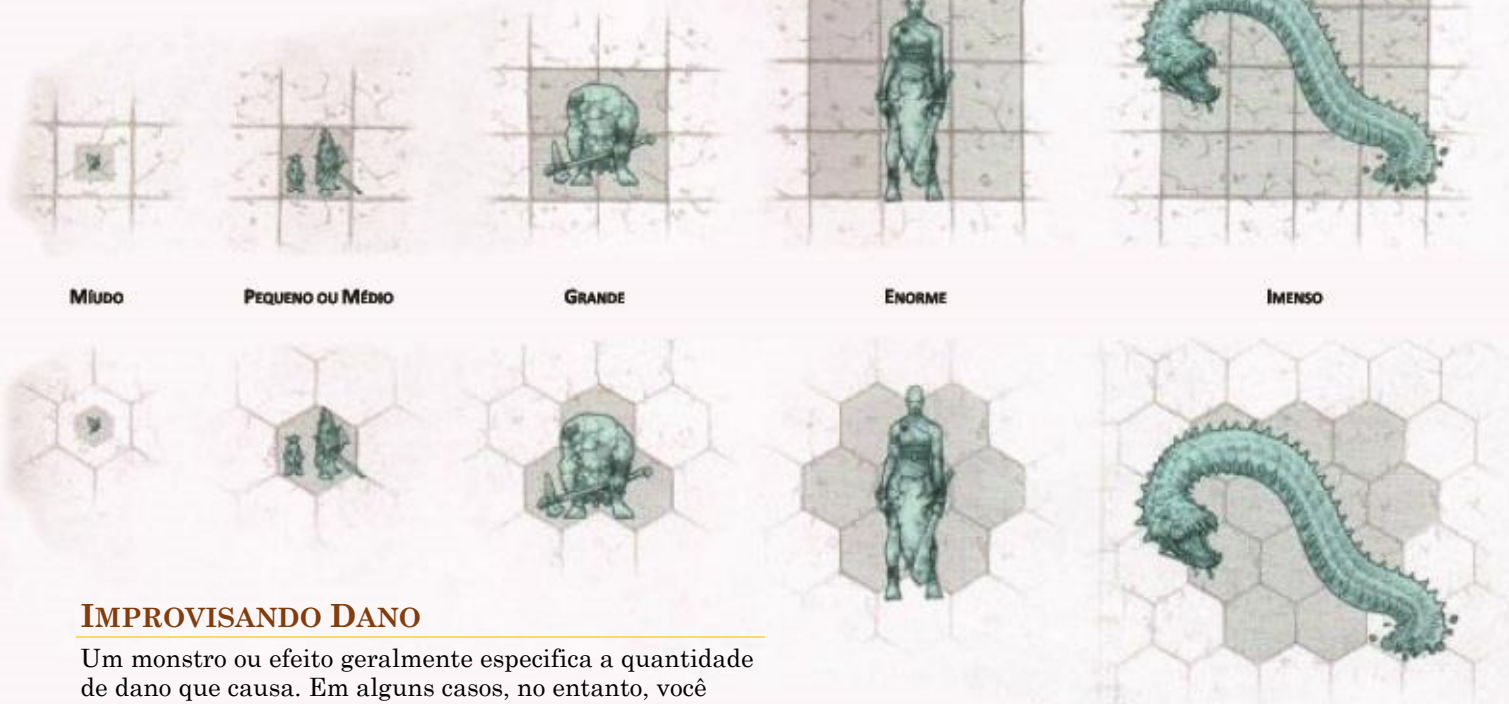
Diversas regras e características no jogo são claras quando elas aplicam uma condição a uma criatura. Você também pode aplicar condições num instante. Elas devem ser intuitivas para você. Por exemplo, se um personagem estiver em um estado, como dormindo, em que falte consciência, você pode dizer que ele está inconsciente. Ou o personagem apenas tropeçou no chão? Ele agora está caído.

Monitorar as condições pode se tornar complicado. Para os monstros, geralmente é mais fácil monitorar as condições em cartões de combate ou onde quer que você anote a iniciativa. Os jogadores deveriam se lembrar de quaisquer condições afetando seus personagens. Já que os jogadores tem incentivo para esquecer ou omitir condições prejudiciais, as condições do personagem também podem ser marcadas em cartões de combate ou em uma lousa.

Você também poderia tentar monitorar uma provisão de cartões de índice em mãos, descrevendo as condições e seus efeitos. Então, dê os cartões para os jogadores quando as condições aparecerem. Ter um cartão de índice rosa-choque no topo da ficha de personagem pode ajudar até o jogador mais distraído a lembrar os efeitos de estar enfeitiçado ou amedrontando.

Monstros e Acertos Críticos

Um monstro segue as mesmas regras para acertos críticos que um personagem de jogador. Dito isso, se você usar o dano médio de um monstro, ao invés de rola-lo, você pode se perguntar como lidar com um acerto crítico. Quando o monstro atinge um acerto crítico, role todos os dados de dano associados ao acerto e então adicione o dano médio. Por exemplo, se um goblin normalmente causa 5 (1d6 + 2) de dano cortante em um acerto e atinge um acerto crítico, ele causará 5 + 1d6 +2 de dano cortante.

Tamanho de Criaturas em Quadrados e Hexágonos

Miúdo | Pequeno ou Médio | Grande | Enorme | Imenso

Improvisando Dano

Um monstro ou efeito geralmente especifica a quantidade de dano que causa. Em alguns casos, no entanto, você precisa determinar o dano na hora. A tabela Improvisando Dano dá sugestões de como você fazer isso.

Improvisando Dano

Dados	Exemplos
1d10	Queimado com brasa, atingido pela queda de uma estante, espetado por uma agulha envenenada
2d10	Ser atingido por um relâmpago, cair em uma fogueira
4d10	Atingido por destroços em um túnel desmoronando, cair em um tanque de ácido
10d10	Esmagado por paredes se fechando, atingido por lâminas de metal giratórias, andar por um rio de lava
18d10	Ser imerso em lava, ser atingido por uma fortaleza voadora em queda
24d10	Cair em um redemoinho de fogo no Plano Elemental do Fogo, ser esmagado pelas mandíbulas de uma criatura quase divina ou por um monstro do tamanho da lua

A tabela Gravidade do Dano por Nível é uma guia de quão mortal esses valores de dano são para os personagens de níveis variados. Cruze as referências do nível de um personagem com o dano sendo causado para medir a gravidade do dano.

Gravidade do Dano por Nível

Nível de Personagem	Inconveniente	Perigosa	Mortal
1°–4°	1d10	2d10	4d10
5°–10°	2d10	4d10	10d10
11°–16°	4d10	10d10	18d10
17°–20°	10d10	18d10	24d10

Dano suficiente para causar um **inconveniente** raramente oferece um risco de morte para os personagens do nível mostrado, mas um personagem gravemente enfraquecido poderia ser derrubado por esse dano.

Em contraste, uma quantidade de dano **perigosa** impõe uma ameaça significativa para personagens enfraquecidos e podem potencialmente matar um personagem do nível mostrado caso esse personagem tenha muitos pontos de vida faltando.

Como o nome sugere, uma quantidade de dano mortal é suficiente para levar um personagem do nível mostrado a 0 pontos de vida. Esse nível de dano pode matar até personagens poderosos de imediato se eles já estiverem feridos.

Adjudicando as Áreas de Efeito

Muitas magias e outras características criam áreas de efeito, como um cone ou esfera. Se você não estiver usando miniatura ou outra ajuda visual, às vezes pode ser difícil determinar quem está na área de efeito e quem não está. A forma mais fácil de decidir tal incerteza é seguir seus instintos e dizer o que acontece.

Se você gostaria de mais orientação, considere usar a tabela Alvos em Áreas de Efeito. Para usar a tabela, imagine que combatentes estão próximos uns dos outros e deixe a tabela guia-lo para determinar o número desses combatentes que são pegos pela área de efeito. Adicione ou subtraia alvos baseado em quão longe os alvos em potencial estariam. Considere rolar 1d3 para determinar a quantidade a ser adicionada ou subtraída.

Alvos em Áreas de Efeito

Área	Número de Alvos
Cone	Tamanho ÷ 3 (arredondado para cima)
Cubo ou quadrado	Tamanho ÷ 1,5 (arredondado para cima)
Cilindro	Raio ÷ 1,5 (arredondado para cima)
Linha	Comprimento ÷ 9 (arredondado para cima)
Esfera ou círculo	Raio ÷ 1,5 (arredondado para cima)

Por exemplo, se um mago direcionar *mãos flamejantes* (um cone de 4,5 metros) em um grupo de orcs próximos, você poderia usar a tabela e dizer que dois orcs são afetados (4,5 ÷ 3 = 1,5, arredondado para cima para 2). De forma similar, um feiticeiro poderia lançar um *relâmpago* (linha de 30 metros) em alguns ogros e hobgoblins, e você poderia usar a tabela para dizer que quatro dos monstros foram afetados (30 ÷ 9 = 3,33, arredondado para cima para 4).

Essa abordagem se baseia em simplicidade ao invés de precisão espacial. Se você preferir nuances mais táticas, considere usar miniaturas.

Lidando com Turbas

Manter o combate em movimento num ritmo acelerado pode ser difícil quando existem dezenas de monstros envolvidos na batalha. Quando estiver lidando com uma campo de batalha lotado, você pode acelerar o jogo ao

ignorar as jogadas de ataque em troca de uma média numérica aproximada de acertos que um grupo grande de monstros pode infligir a um alvo.

Ao invés de jogar uma jogada de ataque, determine a rolagem mínima no d20 que uma criatura precisa para atingir um alvo ao subtrair seu bônus de ataque da CA do alvo. Você precisará se referir ao resultado ao longo da batalha, por isso, é melhor anota-lo.

Procure a rolagem mínima no d20 necessária na tabela Ataques da Turba. A tabela mostra a você quantas criaturas que precisam dessa rolagem de dados ou maior devem atacar um alvo para que uma delas atinja. Se essa quantidade de criaturas atacar o alvo, seus esforços combinados resultam em uma delas atingindo o alvo.

Por exemplo, oito orcs cercam um guerreiro. O bônus de ataque dos orcs é +5 e o CA do guerreiro é 19. Os orcs precisam de 14 ou mais para atingir o guerreiro. De acordo com a tabela, para cada três orcs que atacarem o guerreiro, um irá atingir. Existem orcs suficientes para dois grupos de três. Os orcs restantes falham em atingir o guerreiro.

Se as criaturas atacantes causarem quantidades diferentes de dano, considere que a criatura que causa mais dano é a que atingiu. Se a criatura que atingiu tiver ataques múltiplos com o mesmo bônus de ataque, considere que ela atingiu uma vez com cada um desses ataques. Se os ataques da criatura tiverem bônus diferentes, realize cada ataque separadamente.

Esses sistema de resolução de ataques ignora acertos críticos em troca de reduzir o número de rolagens de dados. Conforme o número de combatentes se reduzir, volte a usar as rolagens de dado individuais para evitar situações onde um lado não tem possibilidade de atingir o outro.

Ataques da Turba

Jogadas de d20 Necessárias	Atacantes Necessários para que Um Atinja
1–5	1
6–12	2
13–14	3
15–16	4
17–18	5
19	10
20	20

Usando Miniaturas

Em combate, os jogadores frequentemente podem contar com suas descrições para visualizar onde seus personagens estão em relação aos inimigos nas redondezas. Algumas batalhas complexas, no entanto, são mais fáceis de conduzir com ajudas visuais, as mais comuns são miniaturas e um matriz. Se você gosta de construir um modelo de terreno, criar masmorras tridimensionais ou desejar mapas em longas lousas de vinil, você também deveria considerar o uso de miniaturas.

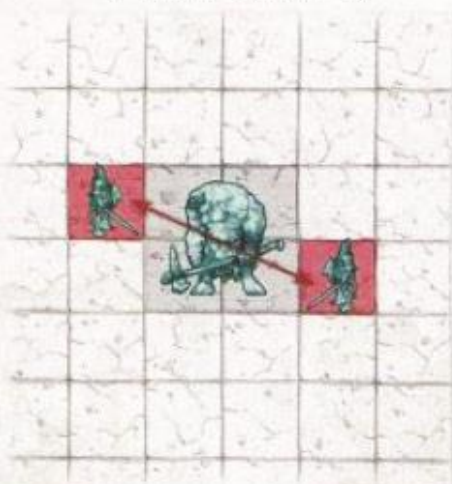
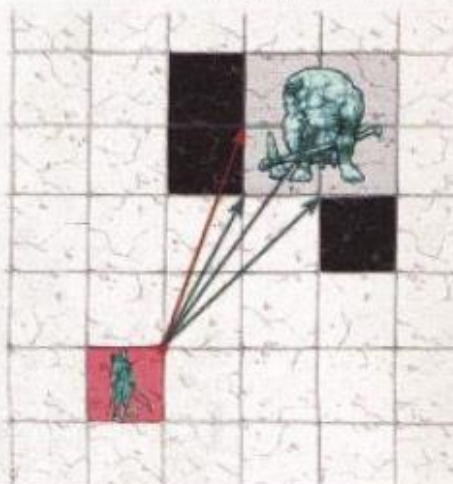
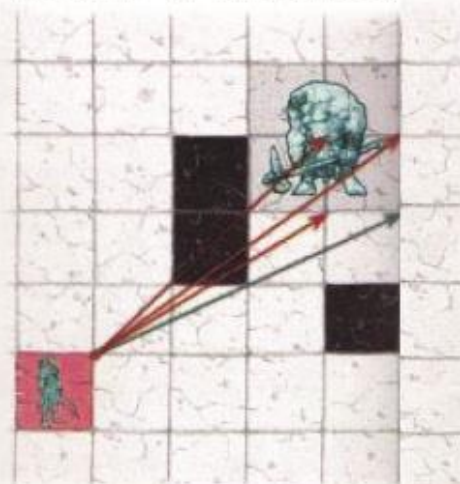
O *Livro do Jogador* oferece regras simples para descrever combates usando miniaturas em uma matriz. Essa seção expande esse material.

Mapas Táticos

Você pode desejar mapas táticos com marcadores coloridos em uma lousa de vinil com quadrados de 2,5 centímetros, ou uma grande folha de papel, ou em uma superfície plana similar. Mapas impressos em tamanhos grandes, mapas montados com folhas de papelão e terrenos esculpidos em gesso ou resina também são divertidos.

A unidade mais comum para mapas táticos é o quadrado de 1,5 metro e mapas com matriz de combate estão prontamente disponíveis e fáceis e cria. Porém, você não precisa usar uma matriz o tempo todo. Você pode medir distâncias com uma fita métrica, barbantes, réguas ou tubos cortados num comprimento específico. Outra opção é uma superfície de jogo coberta com hexágonos de 2,5 centímetros (frequentemente chamados de hex), que combinam a contagem fácil de uma matriz com a flexibilidade de movimento maior de não usar uma matriz. Corredores de masmorras com paredes retas e ângulos retos não são facilmente mapeados em hexágonos, no entanto.

Tamanho de Criatura nos Quadrados e Hexágonos

O tamanho de uma criatura determina quantos espaços ela ocupa em quadrados e hexágonos, como mostrado na tabela Tamanho de Criatura e Espaço. Se a miniatura que você está usando para um monstro ocupa um espaço diferente do mostrado na tabela, tudo bem, mas considere o tamanho oficial do monstro para todas as regras. Por exemplo, você poderia usar uma miniatura que tem um tamanho base Grande para representar um gigante Enorme. Esse gigante ocupa menos espaço no campo de batalha que seu tamanho sugere, mas ele continua Enorme com os propósitos de regras como agarrar.

Tamanho de Criatura e Espaço

Tamanho	Espaço: Quadrados	Espaço: Hexágonos
Miúdo	4 por quadrado	4 por hexágono
Pequeno	1 quadrado	1 hexágono
Médio	1 quadrado	1 hexágono
Grande	4 quadrados (2 por 2)	3 hexágonos
Enorme	9 quadrados (3 por 3)	7 hexágonos
Imenso	16 quadrados (4 por 4) ou mais	12 hexágonos ou mais

Área de Efeito

A área de efeito de uma magia, habilidade de monstro ou outra característica deve ser traduzida em quadrados ou hexágonos para determinar quais alvos em potencial estão na área e quais não estão.

Escolha uma interseção de quadrados ou hexágonos como ponto de origem de uma área de efeito, então siga as regras normalmente. Se uma área de efeito for circular e cobrir, pelo menos metade de um quadrado, ela afeta esse quadrado.

Linha de Visão

Para determinar precisamente se existe linha de visão entre dois espaços, escolha uma quina de um espaço e trace uma linha imaginaria dessa quina até qualquer parte do outro espaço. Se, pelo menos, uma dessas linhas não passar por cima ou tocar um objeto ou efeito que bloqueie a visão – como uma parede de pedra, uma cortina grossa ou nuvem de neblina densa – então existe linha de visão.

Cobertura

Para determinar se um alvo tem cobertura contra um ataque ou outro efeito em uma matriz, escolha uma quina do espaço do atacante ou do ponto de origem de uma área de efeito. Então trace uma linha dessa quina para cada quina de qualquer quadrado ocupado pelo alvo. Se uma ou duas dessas linhas estiverem bloqueadas por um obstáculo (incluindo outra criatura), o alvo tem meia-cobertura. Se três ou quatro dessas linhas estiverem bloqueadas, mas o ataque ainda puder alcançar o alvo (como quando o alvo está atrás de uma seteira), o alvo tem três-quartos de cobertura.

Em hexágonos, use o mesmo processo da matriz, desenhando linhas entre os cantos dos hexágonos. O alvo tem meia-cobertura se até três linhas forem bloqueadas por um obstáculo e três-quartos de cobertura se quatro ou mais linhas forem bloqueadas, mas o ataque ainda puder alcançar o alvo.

Regra Opcional: Flanqueando

Se você usa miniaturas regularmente, flanquear dá aos combatentes uma forma simples de ganhar vantagem em uma jogada de ataque contra um inimigo em comum.

Uma criatura não pode flanquear um inimigo que não possa ver. Uma criatura não pode flanquear enquanto estiver incapacitada. Uma criatura Grande ou maior está flanqueada contanto que, pelo menos, um quadrado ou hexágono do seu espaço se qualifique para o flanqueamento.

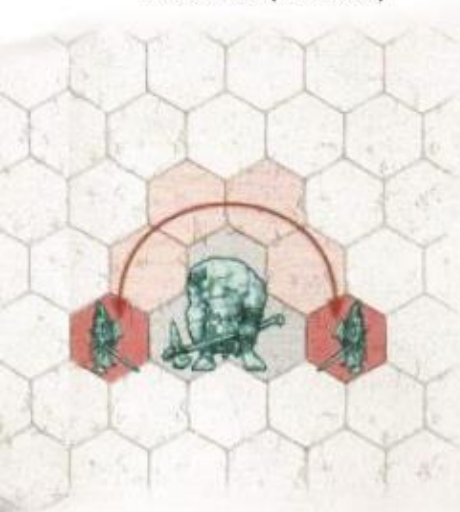
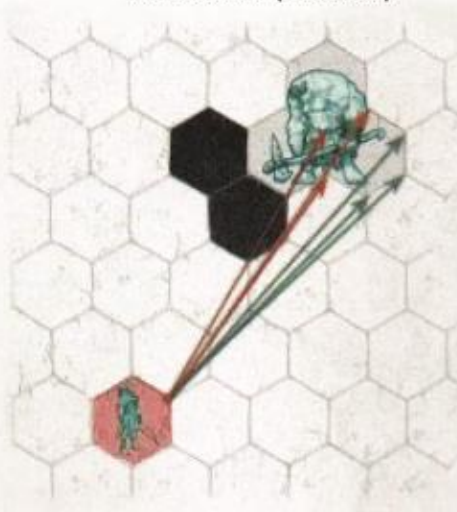
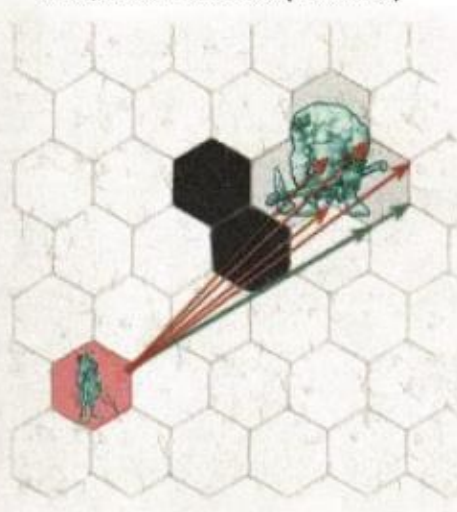
Flanqueando em Quadrados. Quando uma criatura e, pelo menos, um de seus aliados estão adjacentes a um inimigo e em lados ou cantos opostos do espaço do inimigo, eles flanqueiam o inimigo e cada um deles tem vantagem nas jogadas de ataque corpo-a-corpo feitas contra ele.

Quando estiver em dúvida sobre se duas criaturas estão flanqueando um inimigo na matriz, trace uma linha imaginaria entre os centros dos espaços das criaturas. Se a linha passar por lados ou cantos opostos do espaço do inimigo, ele está sendo flanqueado.

Flanqueando em Hexágonos. Quando uma criatura e, pelo menos, um de seus aliados estão adjacentes a um inimigo e em lados opostos do espaço do inimigo, eles flanqueiam o inimigo e cada um deles tem vantagem nas jogadas de ataque contra ele. Em hexágonos, conte ao redor do inimigo de uma criatura até seu aliado. Contra uma criatura Média ou menor, os aliados flanqueiam se existirem 2 hexágonos entre eles. Contra uma criatura Grande, os aliados flanqueiam se existirem 4 hexágonos entre eles. Contra uma criatura Enorme, precisam haver, pelo menos, 6 hexágonos entre eles.

Regra Opcional: Diagonais

O *Livro do Jogador* apresenta um método simples de contar o movimento e medir o alcance na matriz: conte cada quadrado como 1,5 metro, mesmo que você esteja se movimentando diagonalmente. Apesar disso ser mais rápido em jogo, isso quebra as leias da geometria e é impreciso em distâncias longas. Essa regra opcional fornece mais realismo, mas é necessário mais esforço durante o combate.

Quando estiver medindo alcance ou movimento diagonalmente em uma matriz, o primeiro quadrado em diagonal conta como 1,5 metro, mas o segundo quadrado em diagonal conta como 3 metros. Esse padrão de 1,5 metro e depois 3 metros continua sempre que você contar diagonalmente, mesmo que você se mova horizontalmente ou verticalmente em pedaços diferentes do movimento

diagonal. Por exemplo, um personagem poderia se mover um quadrado diagonalmente (1,5 metro), então três quadrados em linha reta (4,5 metros) e então outro quadrado diagonalmente (3 metros) para um movimento total de 9 metros.

Regra Opcional: Encarando

Se você quer a precisão de saber para onde uma criatura está olhando, considere usar essa regra opcional.

Sempre que uma criatura terminar seu movimento, ela pode mudar para onde está sua frente. Cada criatura tem um arco frontal (a direção para onde está encarando), arcos laterais esquerdo e direito e um arco traseiro. Uma criatura também pode mudar sua frente como uma reação quando qualquer outra criatura se mover.

Uma criatura normalmente pode afetar apenas criaturas em seus arcos frontal e laterais. Ela não pode ser em seu arco traseiro. Isso significa que um atacante no arco traseiro da criatura realiza jogadas de ataque contra ela com vantagem.

Escudos aplicam seus bônus na CA apenas contra ataques vindos do arco frontal ou do arco lateral do mesmo lado do escudo. Por exemplo, um guerreiro com um escudo no braço esquerdo pode usá-lo contra ataques dos arcos frontal e esquerdo.

Sinta-se à vontade para determinar que nem todas as criaturas tem cada tipo de arco. Por exemplo, uma gosma ocre amorfa poderia tratar todos os seus arcos como frontais, enquanto que uma hidra poderia ter três arcos frontais e um traseiro.

Em quadrados, você escolhe um lado do espaço da criatura como direção de sua frente. Desenhe uma linha diagonal entre cada quina desse lado para determinar os quadrados em seu arco frontal. O lado oposto do espaço determina seu arco traseiro da mesma forma. Os espaços restantes de ambos os lados da criatura formam seus arcos laterais.

Em hexágonos, determinar os arcos frontal, traseiro e laterais requer mais discernimento. Escolha um lado do espaço da criatura e crie uma expansão em forma de cunha saindo dali para o arco frontal e outra do lado oposto da criatura para o arco traseiro. Os espaços restantes de ambos os lados da criatura são seus arcos laterais.

Um quadrado ou hexágono pode estar em mais de um arco, dependendo de como você desenhou as linhas no espaço de uma criatura. Se mais da metade de um quadrado ou hexágono estiver em um arco, ele está nesse arco. Se ele se dividir exatamente no meio, use essa regra: se metade dele estiver no arco frontal, ele está nesse arco. Se metade dele estiver em um arco lateral e no arco traseiro, ele está num arco lateral.

Adjudicando o Tempo de Reação

Combatentes típicos contam com ataques de oportunidade e a ação Preparada para a maioria de suas reações numa luta. Várias magias e características dão a uma criatura mais opções de reação e, às vezes, o tempo de reação pode ser difícil de adjudicar. Use essa regra básica: siga o tempo que estiver especificado na descrição da reação. Por exemplo, o ataque de oportunidade e a magia *escudo arcano* são claros sobre o fato de poderem interromper seus gatilhos. Se uma reação não tiver um tempo especificado, ou o tempo não estiver claro, a reação ocorre depois do seu gatilho terminar, como na ação Preparada.

Perseguições

Aplicações estritas das regras de movimento podem tornar uma perseguição potencialmente excitante em uma enfadonho momento previsível. As criaturas mais rápidas sempre irão apanhar as mais lentas, enquanto que criaturas com o mesmo deslocamento nunca reduzirão a distância entre elas. Esse conjunto de regras pode tornar as perseguições mais excitantes ao introduzir elementos aleatórios.

Começando uma Perseguição

Uma perseguição requer uma presa e, pelo menos, um perseguidor. Quaisquer participantes que ainda não estejam na ordem de iniciativa devem jogar a iniciativa. Como num combate, cada participante na perseguição pode realizar uma ação e uma ação de movimento em seu turno. A perseguição termina quando um lado cai fora ou a presa escapa.

Quando uma perseguição começa, determine a distância inicial entre a presa e os perseguidores. Monitore a distância entre eles e designe o perseguidor mais próximo da presa como líder. O perseguidor líder pode mudar de rodada para rodada.

Conduzindo uma Perseguição

Os participantes de uma perseguição são fortemente motivados a usar a ação de Disparada a cada rodada. Os perseguidores que pararem para conjurar magias e fazer ataques correm o risco de perder sua presa, e a presa que faz o mesmo possivelmente será pega.

Disparando

Durante a perseguição, um participante pode usar livremente a ação de Disparada um número de vezes igual a 3 + seu modificador de Constituição. Cada ação de Disparada adicional que fizer durante a perseguição requer que a criatura seja bem sucedida num teste de Constituição CD 10 no final do seu turno, ou ganhará um nível de exaustão.

Um participante sai da perseguição se sua exaustão atingir o nível 5, já que seu deslocamento torna-se 0. Uma criatura pode remover os níveis de exaustão que ganhar durante uma perseguição ao terminar um descanso curto ou longo.

Magias e Ataques

Um participante de uma perseguição pode realizar ataques e conjurar magias contra outras criaturas dentro do alcance. Aplique as regras normais para cobertura, terreno e similares para os ataques e magias.

Participantes de uma perseguição não podem efetuar ataques de oportunidade uns contra os outros, já que presumisse que todos estão se movendo na mesma direção ao mesmo tempo.

Porém, os participantes ainda podem ser alvos de ataques de oportunidade de criaturas que não estejam participando da perseguição. Por exemplo, aventureiros que estejam perseguindo um ladrão passando por uma gangue de rufiões em um beco podem provocar ataques de oportunidade dos rufiões.

Terminando uma Perseguição

Uma perseguição termina quando um dos lados para, quando a presa escapa ou quando os perseguidores estão próximos o suficiente para capturar a presa.

Se nenhum dos lados desistir da perseguição, a presa faz um teste de Destreza (Furtividade) no final de cada rodada, após cada participante na perseguição ter realizado seu turno. O resultado é comparado aos valores de Sabedoria (Percepção) passivo dos perseguidores. Se a presa consistir de diversas criaturas, todas fazem o teste.

Se a presa nunca sair da visão do perseguidor líder, o teste falha automaticamente. Do contrário, se o resultado do teste da presa for maior que o valor passivo mais alto, a presa escapa. Se não, a perseguição continua por outra rodada.

A presa ganha vantagem ou desvantagem em seu teste baseado em circunstâncias prevalecentes, como mostrado na tabela Fatores de Fuga. Se um ou mais fatores derem à presa tanto vantagem quanto desvantagem em seu teste, a presa não terá nenhum dos dois, como normal.

Fatores de Fuga

Fator	Teste Tem...
Presa tem muitas coisas para se esconder atrás	Vantagem
Presa está em uma área lotada ou barulhenta	Vantagem
Presa tem poucas coisas pra se esconder atrás	Desvantagem
Presa está em uma área vazia ou silenciosa	Desvantagem
O perseguidor líder é um patrulheiro ou tem proficiência em Sobrevivência	Desvantagem

Outros fatores podem ajudar ou atrapalhar a capacidade de fuga da presa, à seu critério. Por exemplo, uma presa com a magia *fogo das fadas* conjurada sobre ela deveria ter desvantagem em testes feitos para escapar, já que ela é muito mais fácil de se observar.

Escapar não significa necessariamente que a presa superou os perseguidores. Por exemplo, em um cenário urbano, escapar poderia significar que a presa se entrosou em uma multidão ou se escondeu atrás de uma esquina, não deixando pistas de pra onde foi.

Complicações numa Perseguição

Como em qualquer boa cena de perseguição, complicações podem surgir para tornar a perseguição mais emocionante. A tabela Complicações em uma Perseguição Urbana e a tabela Complicações em uma Perseguição na Natureza concedem diversos exemplos.

As complicações ocorrem aleatoriamente. Cada participante na perseguição rola um d20 no final de cada do seu turno. Consulte a tabela apropriada para determinar se uma complicação ocorre. Se ocorrer, ela afeta o próximo participante da perseguição na ordem de iniciativa, não o participante que rolou o dado. O participante que rolou o dado ou o participante afetado pela complicação pode gastar inspiração para negar a complicação.

Os personagens podem criar suas próprias complicações para atrapalhar os perseguidores (por exemplo, conjurar a magia teia em um beco apertado). Julgue isso da forma que achar adequado.

Complicações em uma Perseguição Urbana

d20	Complicação
1	Um grande obstáculo como um cavalo ou carroça bloqueia seu caminho. Faça um teste de Destreza (Acrobacia) CD 15 para passar pelo obstáculo. Se fracassar no teste, o obstáculo conta como 3 metros de terreno difícil.
2	Uma multidão bloqueia seu caminho. Faça um teste de Força (Atletismo) ou Destreza (Acrobacia) CD 10 (à sua escolha) para abrir caminho pela multidão. Se fracassar no teste, a multidão contra como 3 metros de terreno difícil.
3	Uma grande janela de vitral ou barreira similar bloqueia seu caminho. Faça um teste de resistência de Força CD 10 para quebrar a barreira e prosseguir. Se fracassar na resistência, você rebate na barreira e cai no chão.
4	Um labirinto de barris, caixotes ou obstáculos similares impõe-se no seu caminho. Faça um teste de Destreza (Acrobacia) ou Inteligência CD 10 (à sua escolha) para passar pelo labirinto. Se fracassar no teste, o labirinto conta como 3 metros de terreno difícil.
5	O solo abaixo de seus pés está escorregadio devido à chuva, óleo derramado ou outro líquido. Faça um teste de resistência de Destreza CD 10. Se fracassar na resistência, você cai no chão.
6	Você se depara com um bando de cães brigando por comida. Faça um teste de Destreza (Acrobacia) CD 10 para passar desimpedido pelo bando. Se fracassar na resistência, você é mordido e sofre 1d4 de dano perfurante e os cães contam como 1,5 metro de terreno difícil.
7	Você entra em uma briga em andamento. Faça um teste de Força (Atletismo), Destreza (Acrobacia) ou Carisma (Intimidação) CD 10 (à sua escolha) para passar desimpedido pelos brigões. Se fracassar no teste, você sofre 2d4 de dano de concussão e os brigões contam com 3 metros de terreno difícil.
8	Um mendigo bloqueia seu caminho. Faça um teste de Força (Atletismo), Destreza (Acrobacia) ou Carisma (Intimidação) CD 10 (à sua escolha) para passar por ele. Você obtém sucesso automaticamente se jogar uma moeda para o mendigo. Se fracassar no teste, o mendigo conta como 1,5 metro de terreno difícil.
9	Um **guarda** (veja o *Manual dos Monstros* para as estatísticas de jogo) superzeloso confunde você com outra pessoa. Se você se mover 6 metros ou mais no seu turno, o guarda fará um ataque de oportunidade contra você com uma lança (+3 para atingir; 1d6 + 1 de dano perfurante, se atingir)
10	Você é forçado a fazer uma curva acentuada para evitar colidir com algo intransponível. Faça um teste de resistência de Destreza CD 10 para fazer a curva. Se fracassar na resistência, você colide com algo duro e sofre 1d4 de dano de concussão.
11–20	Sem complicação.

Projetando Suas Próprias Tabelas de Perseguição

As tabelas apresentadas aqui não funcionam em todos os ambientes possíveis. Uma perseguição nos esgotos de Portão de Baldur ou pelos becos cheios de teias de aranhas de Menzoberranzan podem inspirar você a criar sua própria tabela.

Complicações em uma Perseguição na Natureza

d20	Complicação
1	Seu caminho leva você para um monte de arbustos. Faça um teste de Força (Atletismo) ou Destreza (Acrobacia) CD 10 (à sua escolha) para passar através do arbusto. Se fracassar no teste, o arbusto conta como 1,5 metro de terreno difícil.
2	Terreno irregular ameaça retardar seu progresso. Faça um teste de Destreza (Acrobacia) CD 10 para passar pela área. Se fracassar no teste, o solo conta como 3 metros de terreno difícil.
3	Você entra em um **enxame de insetos** (veja o *Manual dos Monstros* para estatísticas de jogo, com o Mestre escolhendo qual tipo de insetos faz mais sentido). O enxame faz um ataque de oportunidade contra você (+3 para atingir; 4d4 de dano perfurante, se atingir).
4	Um córrego, ravina ou terreno pedregoso bloqueia seu caminho. Faça um teste de Força (Atletismo) ou Destreza (Acrobacia) CD 10 (à sua escolha) para atravessar o obstáculo. Se fracassar no teste, o obstáculo conta como 3 metros de terreno difícil.
5	Faça um teste de resistência de Constituição CD 10. Se fracassar na resistência, você fica cego por um sopro de areia, poeira, cinzas, neve ou pólen até o final do seu turno. Enquanto estiver cego dessa forma, seu deslocamento é reduzido à metade.
6	Uma queda súbita pega você de surpresa. Faça um teste de resistência de Destreza CD 10 para passar pelo obstáculo. Se fracassar na resistência, você cai 1d4 x 1,5 metro, sofrendo 1d6 de dano de concussão para cada 3 metros de queda, como normal, e fica caído no chão.
7	Você é pego por uma armadilha de caçador. Faça um teste de resistência de Destreza CD 15 para evita-la. Se fracassar na resistência, você é pego por uma rede e fica impedido. Veja o capítulo 5, "Equipamento", no *Livro do Jogador* para as regras sobre como escapar de uma rede.
8	Você é pego por um estouro de animais assustados. Faça um teste de resistência de Destreza CD 10. Se fracassar na resistência, você é arrebatado e sofre 1d4 de dano de concussão e 1d4 de dano perfurante.
9	Seu caminho leva você a um monte de vinhas-navalha. Faça um teste de resistência de Destreza CD 15 ou use 3 metros do seu movimento (à sua escolha) para evita-las. Se fracassar na resistência, você sofre 1d10 de dano cortante.
10	Uma criatura nativa da área persegue você. O Mestre escolhe uma criatura apropriada para o terreno.
11–20	Sem complicação.

Se Separando

As criaturas perseguidas podem se separar em grupos menores. Essa tática força os perseguidores a dividirem suas forças também ou permite que parte da presa escape. Se uma caçada se dividir em diversas perseguições menores, resolva cada perseguição separadamente. Conduza uma rodada em uma perseguição, então uma rodada da seguinte e assim por diante, monitorando as distâncias de cada grupo separado.

Mapeando uma Perseguição

Se você tiver a oportunidade de planejar uma perseguição, passe um tempo desenhando um mapa grosseiro para mostrar a rota. Insira obstáculos em pontos específicos, principalmente os que requeiram que os personagens façam testes de habilidade ou testes de resistência para evitar retardo ou parada, ou use uma

tabela aleatória de complicações similar as dessa seção. Do contrário, improvise enquanto joga.

As complicações podem ser barreiras para o progresso ou oportunidades de confusão. Os personagens sendo perseguidos através de uma floresta por bugbears poderiam ver um ninho de vespas e desacelerar tempo suficiente para atacar o ninho ou arremessar pedras nele, assim criando um obstáculo para os perseguidores.

Um mapa de uma perseguição pode ser linear ou ter diversas ramificações, dependendo da natureza da perseguição. Por exemplo, um perseguição em carrinhos de mina tem poucas (se não nenhuma) ramificações, enquanto que uma perseguição nos esgotos tem diversas.

Inversão de Papéis

Durante uma perseguição, é possível que os perseguidores se tornem a presa. Por exemplo, os personagens perseguindo um ladrão por um mercado podem atrair a atenção indesejada de outros membros da guilda do ladrão. Conforme eles perseguem o ladrão em fuga, eles também devem evadir-se dos ladrões perseguindo-os. Jogue a iniciativa para os recém-chegados e conduza ambas as perseguições simultaneamente. Em outro cenário, o ladrão em fuga poderia correr para os braços ansiosos dos seus cumplices. Os personagens em menor número decidem fugir com os ladinos no seu encalço.

Armas de Cerco

Armas de cerco são projetadas para assaltar castelos e outras fortificações muradas. Elas tem muito uso em campanhas caracterizadas por guerras. A maioria das armas de cerco não se movem pelo campo de batalha sozinhas; elas precisam de criaturas para move-las, assim como para carregar, mirar e dispara-las.

Aríete

Objeto Grande
Classe de Armadura: 15
Pontos de Vida: 100
Imunidade a Dano: veneno, psíquico

Um aríete consiste de uma plataforma móvel equipada com um tronco pesado suspenso por correntes presas em duas vigas no teto. O tronco é calçado com ferro e usado para bater em portas e barricadas.

São necessários pelo menos quatro criaturas Médias para operar um aríete. Devido à proteção do teto, esses operadores tem cobertura total contra ataques vindos de cima.

Batida. *Ataque com Arma Corpo-a-Corpo*: +8 para atingir, alcance 1,5 m, um objeto. *Acerto*: 16 (3d10) de dano de concussão.

Balestra

Objeto Grande
Classe de Armadura: 15
Pontos de Vida: 50
Imunidade a Dano: veneno, psíquico

Uma balestra é uma besta maciça que dispara setas pesadas. Antes dela poder ser disparada, ela deve ser carregada e mirada. Leva uma ação para carregar a arma, uma ação para mira-la e uma ação para dispara-la.

Seta. *Ataque com Arma à Distância*: +6 para atingir, distância 36/144 m, um alvo. *Acerto*: 16 (3d10) de dano perfurante.

Caldeirão Suspenso

Objeto Grande
Classe de Armadura: 19
Pontos de Vida: 20
Imunidade a Dano: veneno, psíquico

Um caldeirão é um pote de ferro suspenso para que possa ser virado facilmente, derramando seu conteúdo. Quando esvaziado, um caldeirão deve ser reabastecido – e seu conteúdo geralmente deve ser reaquecido – antes de poder ser usado novamente. São preciso três ações para encher um caldeirão e uma ação para vira-lo.

Os caldeirões podem ser enchidos com outros líquidos, como ácido ou limo verde, produzindo efeitos diferentes.

Óleo Fervente. O caldeirão derrama óleo fervente numa área de 3 metros quadrados diretamente abaixo dele. Qualquer criatura na área deve realizar um teste de resistência de Destreza CD 15, sofrendo 10 (3d6) de dano de fogo se fracassar na resistência, ou metade desse dano se obtiver sucesso.

Canhão

Objeto Grande
Classe de Armadura: 19
Pontos de Vida: 75
Imunidade a Dano: veneno, psíquico

Um canhão usa pólvora para impulsionar bolas pesadas de ferro fundido pelo ar a velocidades destrutivas. Em uma campanha sem pólvora, um canhão poderia ser um mecanismo arcano construído por gnomos astutos ou engenheiros magos.

Um canhão geralmente é sustentado por uma estrutura de madeira com rodas. Antes de ser disparado, o canhão deve ser carregado e mirado. Leva uma ação para carregar a arma, uma ação para mira-la e uma ação para dispara-la.

Bola de Canhão. *Ataque com Arma à Distância*: +6 para atingir, distância 180/720 m, um alvo. *Acerto*: 44 (8d10) de dano de concussão.

Manganela

Objeto Grande
Classe de Armadura: 15
Pontos de Vida: 100
Imunidade a Dano: veneno, psíquico

Uma manganela é um tipo de catapulta que arremessa projéteis pesados em arcos elevados. Essa carga pode atingir alvos atrás de coberturas. Antes da manganela poder ser disparada, ela deve ser carregada e mirada. São necessárias duas ações para carregar a arma, duas ações para mira-la e uma ação para dispara-la.

Uma manganela geralmente arremessa uma pedra pesada, apesar de poder arremessar quaisquer tipos de projéteis, produzindo efeitos diferentes.

Pedra de Manganela. *Ataque com Arma à Distância*: +5 para atingir, distância 60/240 m (não consegue atingir alvos a menos de 18 metros dela), um alvo. *Acerto*: 27 (5d10) de dano de concussão.

Torre de Cerco

Objeto Imenso
Classe de Armadura: 15
Pontos de Vida: 200
Imunidade a Dano: veneno, psíquico

Uma torre de cerco é uma estrutura de madeira móvel com vigas armadas e ripas em suas paredes. Grandes rodas ou rolos de madeira permitem que a torre seja empurrada ou puxada por soltados ou bestas de carga. Criaturas Médias ou menores podem usar a torre de cerco para alcançar o topo de muralhas de até 12 metros de altura. Uma criatura na torre tem cobertura total contra ataques de fora da torre.

Trabuco

Objeto Enorme
Classe de Armadura: 15
Pontos de Vida: 150
Imunidade a Dano: veneno, psíquico

Um trabuco é uma poderosa catapulta que arremessa sua carga em arcos elevados, assim podendo atingir alvos atrás de coberturas. Antes do trabuco poder ser disparado, ele deve ser carregado e mirado. São necessárias duas ações para carregar a arma, duas ações para mira-la e uma ação para dispara-la.

Um trabuco geralmente arremessa uma pedra pesada. Porém, ele pode arremessar outros tipos de projéteis, como barris de óleo ou desejos, produzindo efeitos diferentes.

Pedra de Trabuco. *Ataque com Arma à Distância*: +5 para atingir, distância 90/360 m (não consegue atingir alvos a menos de 18 metros dele), um alvo. *Acerto*: 44 (8d10) de dano de concussão.

Doenças

Uma praga devasta o reino, colocando os aventureiros em uma busca para encontrar uma cura. Um aventureiro surge de uma tumba antiga, fechada por séculos e rapidamente encontra-se sofrendo de uma desgastante enfermidade. Uma bruxa ofende algum poder obscuro e contrai uma estranha aflição que se espalha sempre que ela conjurar suas magias.

Um surto simples poderia drenar não mais que um pouco dos recursos do grupo, curável por uma conjuração de *restauração menor*. Um surto mais complicado pode formar a base de uma ou mais aventuras conforme os personagens buscam pela cura, impedem a propagação da doença e lidam com as consequências.

Uma doença que faça mais que infectar alguns membros do grupo é um mecanismo de trama primário. As regras ajudam a descrever os efeitos da doença e como ela pode ser curada, mas as especificações de como a doença funciona não são limitados por um conjunto comum de regras. As doenças podem afetar qualquer criatura e determinada mazela pode ou não passar de uma raça ou espécie de criatura para outra. Uma praga pode afetar apenas constructos ou mortos-vivos, ou varrer uma vizinhança halfling, mas deixar outras raças intocadas. O que importa é a história que você deseja contar.

Exemplos de Doenças

As doenças aqui ilustram a variedade de formas que uma doença pode funcionar no jogo. Fique à vontade para alterar as CDs dos testes de resistência, tempo de incubação, sintomas e outras características dessas doenças para se encaixarem à sua campanha.

Febre Tagarelante

Essa doença afeta humanoides, apesar de gnomos serem estranhamente imunes. Enquanto estiverem nas garras dessa doença, as vítimas frequentemente sucumbem a surtos de risada insana, dando a doença seu nome comum e um apelido mórbido: “os grunhidos.”

Os sintomas se manifestam em 1d4 horas após a infecção e incluem febre e desorientação. A criatura infectada ganha um nível de exaustão que não pode ser removido até a doença ser curada.

Qualquer evento que cause grande desgaste na criatura infectada – incluindo entrar em combate, sofrer dano, experimentar medo ou ter um pesadelo – obriga a criatura a realizar um teste de resistência de Constituição CD 13. Se fracassar na resistência, a criatura sofre 5 (1d10) de dano psíquico e fica incapacitada pela risada insana por 1 minuto. A criatura pode repetir o teste de resistência ao final de cada um dos seus turnos, terminando a risada insana e a condição de incapacitado com um sucesso.

Qualquer criatura humanoide que comece seu turno a até 3 metros de uma criatura infectada durante o surto de risada insana, deve ser bem sucedido num teste de resistência de Constituição CD 10 ou também será infectado pela doença. Se uma criatura for bem sucedida nessa resistência, ela fica imune a febre tagarelante dessa criatura infectada em particular por 24 horas.

No final de cada descanso longo, uma criatura infectada pode realizar um teste de resistência de Constituição CD 13. Se obtiver sucesso na resistência, a CD dessa resistência e da resistência para evitar um ataque de risada insana cai em 1d6. Quando a CD chegar a 0, a criatura se recupera da doença. Uma criatura que fracasse em três desses testes de resistência ganha uma forma de loucura permanente aleatória, como descrito posteriormente neste capítulo.

Praga do Esgoto

A praga do esgoto é um termo genérico para uma vasta categoria de mazelas que se incubam nos esgotos, pilhas de dejetos e pântanos estagnados e que é, às vezes, transmitida por criaturas que vivem nessas áreas, como ratos e otyughs.

Quando uma criatura humanoide é mordida por uma criatura que porte a doença, ou quando ela entra em contato com lixo ou resíduos contaminados pela doença, a criatura deve ser bem sucedida num teste de resistência de Constituição CD 11 ou será infectada.

Leva 1d4 dias para que os sintomas da praga do esgoto se manifestem em uma criatura infectada. Os sintomas incluem fadiga e cãibras. A criatura infectada sofre um nível de exaustão e recupera apenas metade da quantidade normal de pontos de vida ao gastar um Dado de Vida e não recupera pontos de vida ao terminar um descanso longo.

Ao final de cada descanso longo, uma criatura infectada deve realizar um teste de resistência de Constituição CD 11. Se fracassar na resistência, o personagem ganha um nível de exaustão. Caso obtenha sucesso na resistência, o nível de exaustão do personagem reduz em um. Se um teste de resistência reduzir o nível de exaustão de uma criatura infectada abaixo de 1, a criatura se recupera da doença.

Decomposição Ocular

Essa dolorosa infecção provoca sangramentos dos olhos e, eventualmente, cega a vítima.

Uma besta ou humanoide que beba água contaminada pela decomposição ocupar deve ser bem sucedida num teste de resistência de Constituição CD 15 ou será infectada. Um dia após a infecção, a visão da criatura começa a ficar turva. A criatura sofre –1 de penalidade nas jogadas de ataque e testes de resistência relacionados à visão. Ao final de um descanso longo após os sintomas aparecerem, a penalidade piora em 1. Quando ela chegar a –5, a vítima fica cega até que sua visão seja restaurada por mágica como *restauração menor* ou *cura completa*.

A decomposição ocular pode ser curada usando uma rara flor chamada Eufrásia, que cresce em alguns pântanos. Dando-se uma hora, um personagem que seja proficiente com um kit de herbalismo pode transformar a flor em uma dose de pomada. Aplicada nos olhos antes de um descanso longo, uma dose dela previne que a doença piore após o descanso. Após três doses, a pomada cura a doença completamente.

Venenos

Devido à sua natureza insidiosa e letal, venenos são ilegais na maioria das sociedades, mas são a ferramenta predileta entre assassinos, drow e outras criaturas malignas.

Os venenos aparecem nos quatro seguintes tipos.

Contato. Uma criatura que toque num veneno de contato com sua pele exposta sofre seus efeitos.

Ferimento. Uma criatura que sofra dano cortante ou perfurante de uma arma ou projétil revestido com veneno de ferimento é exposto aos seus efeitos.

Inalação. Esses venenos são pós ou gases que fazem efeito quando são inalados. Uma única dose preenche um cubo de 1,5 metro.

Ingestão. Uma criatura deve engolir uma dose completa de um veneno de ingestão para sofrer seus efeitos. Você poderia decidir que uma dose parcial cause efeitos reduzidos, como conceder vantagem no teste de resistência ou causar apenas metade do dano em um fracasso na resistência.

Venenos

Item	Tipo	Preço por Dose
Essência de éter	Inalação	300 po
Lágrimas da meia-noite	Ingestão	1.500 po
Malícia	Inalação	250 po
Muco de verme da carniça	Contato	200 po
Óleo de taggit	Contato	400 po
Sangue de assassino	Ingestão	150 po
Sérum da verdade	Ingestão	150 po
Tintura pálida	Ingestão	250 po
Torpor	Ingestão	600 po
Vapores causticantes de othur	Inalação	500 po
Veneno de serpente	Ferimento	200 po
Veneno de verme púrpura	Ferimento	2.000 po
Veneno de wyvern	Ferimento	1.200 po
Veneno drow	Ferimento	200 po

Exemplos de Venenos

Cada tipo de veneno tem seus próprios efeitos debilitantes.

Essência de Éter (Inalação). Uma criatura sujeita a esse veneno deve ser bem sucedida num teste de resistência de Constituição CD 15 ou ficará envenenada por 8 horas. A criatura envenenada fica inconsciente. A criatura acorda se sofrer dano ou se alguma outra criatura usar uma ação para sacudi-la.

Lágrimas da Meia-Noite (Ingestão). A criatura que ingerir esse veneno não sofre nenhum efeito até chegar à meia-noite. Se o veneno não tiver sido neutralizado antes disso, a criatura deve ser bem sucedida num teste de resistência de Constituição CD 17, sofrendo 31 (9d6) de dano de veneno se fracassar na resistência, ou metade desse dano se obtiver sucesso.

Malícia (Inalação). Uma criatura sujeita a esse veneno deve ser bem sucedida num teste de resistência de Constituição CD 15 ou ficará envenenada por 1 hora. A criatura envenenada está cega.

Muco de Verme da Carniça (Contato). Esse veneno deve ser extraído de um verme da carniça morto ou incapacitado. Uma criatura sujeita a esse veneno deve ser bem sucedida num teste de resistência de Constituição CD 13 ou ficará envenenada por 1 minuto. A criatura envenenada fica paralisada. A criatura pode repetir o teste de resistência no final de cada um dos seus turnos, terminando o efeito sobre si com um sucesso.

Óleo de Taggit (Contato). Uma criatura sujeita a esse veneno deve ser bem sucedida num teste de resistência de Constituição CD 13 ou ficará envenenada por 24 horas. A criatura envenenada está inconsciente. A criatura acorda se sofrer dano

Sangue de Assassino (Ingestão). Uma criatura sujeira a esse veneno deve realizar um teste de resistência de Constituição CD 10. Se fracassar na resistência, ela sofre 6 (1d12) de dano de veneno e fica envenenada por 24 horas. Com um sucesso na resistência, a criatura sofre metade do dano e não fica envenenada.

Sérum da Verdade (Ingestão). Uma criatura sujeita a esse veneno deve ser bem sucedida num teste de resistência de Constituição CD 11 ou ficará envenenada por 1 hora. A criatura envenenada não consegue contar uma mentira intencionalmente, como se estivesse sob efeito da magia *zona da verdade*.

Tintura Pálida (Ingestão). Uma criatura sujeira a esse veneno deve ser bem sucedida num teste de resistência de Constituição CD 16 ou sofrerá 3 (1d6) de dano de veneno e ficará envenenada. A criatura envenenada deve repetir o teste de resistência a cada 24 horas, sofrendo 3 (1d6) de dano de veneno se falhar na resistência. Até esse veneno acabar, o dano causado por ele não pode ser curado por quaisquer meios. Após sete testes de resistência bem sucedidos, o efeito termina e a criatura pode ser curada normalmente.

Torpor (Ingestão). Uma criatura sujeita a esse veneno deve ser bem sucedida num teste de resistência de Constituição CD 15 ou ficará envenenada por 4d6 horas. A criatura envenenada fica incapacitada.

Vapores Causticantes de Othur (Inalação). Uma criatura sujeira a esse veneno deve ser bem sucedida num teste de resistência de Constituição CD 13 ou sofrerá 10 (3d6) de dano de veneno e deve repetir o teste de resistência no início de cada um dos seus turnos. A cada fracasso sucessivo na resistência, a criatura sofre 3 (1d6) de dano de veneno. Após três sucessos na resistência, o veneno termina.

Veneno de Serpente (Ferimento). Esse veneno deve ser extraído de uma serpente venenosa gigante morta ou incapacitada. Uma criatura sujeita a esse veneno deve ser bem sucedida num teste de resistência de Constituição CD 11, sofrendo 10 (3d6) de dano de veneno se falhar na resistência, ou metade desse dano se obtiver sucesso.

Veneno de Verme Púrpura (Ferimento). Esse veneno deve ser extraído de um verme púrpura morto ou incapacitado. Uma criatura sujeita a esse veneno deve realizar um teste de resistência de Constituição CD 19, sofrendo 42 (12d6) de dano de veneno se falhar na resistência, ou metade desse dano se obtiver sucesso.

Veneno de Wyvern (Ferimento). Esse veneno deve ser extraído de um wyvern morto ou incapacitado. Uma criatura sujeita a esse veneno deve realizar um teste de resistência de Constituição CD 15, sofrendo 24 (7d6) de dano de veneno se falhar na resistência, ou metade desse dano se obtiver sucesso.

Veneno Drow (Ferimento). Esse veneno é feito tipicamente apenas por drow e apenas em um local bem distante da luz solar. Uma criatura sujeita a esse veneno deve ser bem sucedida num teste de resistência de Constituição CD 13 ou ficará envenenada por 1 hora. Se o teste de resistência falhar por 5 ou mais, a criatura também ficará inconsciente enquanto estiver envenenada desse jeito. A criatura acorda se sofrer dano ou se alguma outra criatura usar uma ação para sacudi-la.

Comprando Veneno

Em alguns cenários, leis severas proíbem a posse e uso de veneno, mas um negociante do mercado negro ou boticário inescrupuloso poderia ter um esconderijo secreto. Personagens com contatos criminosos seriam capazes de adquirir veneno com relativa facilidade. Outros personagens podem ter que fazer inquéritos dispendiosos e pagar propinas antes de encontrarem o veneno que buscam.

A tabela Venenos fornece sugestões de preços para doses únicas de diversos venenos.

Criando e Extraindo Veneno

Durante o tempo livre entre aventuras, um personagem pode usar as regras de construção do Livro do Jogador para criar venenos básicos, se o personagem for proficiente com kit de venenos. Ao seu critério, o personagem pode criar outros tipos de veneno. Nem todos os ingredientes de veneno estão disponíveis para compra e conseguir certos ingredientes pode formar a base de uma aventura completa.

Um personagem pode, ao invés, tentar extrair o veneno de uma criatura peçonhenta, como uma serpente, wyvern ou verme da carniça. A criatura deve estar incapacitada ou morta e a extração requer 1d6 minutos seguido de um teste de Inteligência (Natureza) CD 20. (Proficiência com o kit de venenos aplica-se a esse teste se o personagem não for proficiente em Natureza.) Com um teste bem sucedido, o personagem extrai veneno suficiente para uma única dose. Se fracassar no teste, o personagem é incapaz de extrair qualquer veneno. Se o personagem fracassar por 5 ou mais, ele é afetado pelo veneno da criatura.

LOUCURA

Em uma campanha típica, os personagens não são levados à loucura pelos horrores que enfrentam e pela carnificina que eles infligem dia após dia, mas, às vezes, a tensão de ser um aventureiro pode ser demais para suportar. Se sua campanha tem uma temática forte de horror, você pode querer usar a loucura como forma de reforçar esse tema, enfatizando a extraordinariamente horrenda natureza das ameaças que os aventureiros enfrentam.

ENLOUQUECENDO

Vários efeitos mágicos podem infligir loucura em uma mente, do contrário, estável. Certas magias, como *contato extraplanar* e *símbolo*, podem causar insanidade e você pode usar as regras de loucura daqui ao invés dos efeitos da magia do *Livro do Jogador*. Doenças, venenos e efeitos planares como o vento psíquico ou ventos da loucura do Pandemônio todos podem infligir loucura. Alguns artefatos também podem partir a psique de um personagem que use ou se sintonize com eles.

Resistir um efeito indutor de loucura geralmente requer um teste de resistência de Sabedoria ou de Carisma. Caso seu jogo inclua um valor de Sanidade (veja o capítulo 9, “Oficina do Mestre”), uma criatura faz um teste de resistência de Sanidade, ao invés.

EFEITOS DE LOUCURA

A loucura pode ser de curta duração, longa duração ou permanente. A maioria dos efeitos relativamente mundanos impõem uma loucura de curta duração, que dura por apenas alguns minutos. Efeitos mais horrendos ou efeitos cumulativos podem resultar em uma loucura de longa duração ou permanente.

Um personagem afligido por uma **loucura de curta duração** é afetado por um efeito da tabela Loucura de Curta Duração por 1d10 minutos.

Um personagem afligido por uma **loucura de longa duração** é afetado por um efeito da tabela Loucura de Longa Duração por 1d10 x 10 horas.

Um personagem afligido por uma **loucura permanente** é afetado por um efeito da tabela Loucura Permanente até ser curado.

LOUCURA DE CURTA DURAÇÃO

d100	Efeito (dura 1d10 minutos)
01–20	O personagem se retrai em sua mente, ficando paralisado. O efeito termina se o personagem sofrer qualquer dano.
21–30	O personagem fica incapacitado e passa seu turno gritando, rindo ou chorando.
31–40	O personagem fica amedrontado e deve usar sua ação para se mover a cada rodada para fugir da fonte do medo.
41–50	O personagem começa a balbuciar e fica incapaz de falar ou conjurar normalmente.
51–60	O personagem deve usar sua ação a cada rodada para atacar a criatura mais próxima.
61–70	O personagem experimenta alucinações vívidas e tem desvantagem em testes de habilidade.
71–75	O personagem faz o que qualquer um mandar ele fazer que não seja obviamente suicida.
76–80	O personagem experimenta uma vontade avassaladora de comer coisas estranhas como terra, limo ou restos.
81–90	O personagem fica atordoado.
91–00	O personagem cai inconsciente.

Loucura de Longa Duração

d100	Efeito (dura 1d10 x 10 horas)
01–10	O personagem se sente obrigado a repetir uma atividade específica de novo e de novo, como lavar as mãos, tocar em coisas, rezar ou contar moedas.
11–20	O personagem experimenta uma alucinação vívida e tem desvantagem em testes de habilidade.
21–30	O personagem sofre de paranoia extrema. Ele tem desvantagem em testes de Sabedoria e Carisma.
31–40	O personagem considera algo (geralmente a fonte de sua loucura) intensamente repulsivo, como se tivesse sido afetado pelo efeito de antipatia da magia *antipatia/simpatia*.
41–45	O personagem experimenta uma alucinação poderosa. Escolha uma poção. O personagem imagina estar sob efeito dela.
46–55	O personagem fica ligado a um "talismã da sorte", como uma pessoa ou objeto e tem desvantagem nas jogadas de ataque, testes de habilidade e testes de resistência enquanto estiver a mais de 9 metros dele.
56–65	O personagem fica cego (25%) ou surdo (75%).
66–75	O personagem experimenta tremores e tiques incontroláveis, que impõem desvantagem em jogadas de ataque, testes de habilidade e testes de resistência que envolvam Força ou Destreza.
76–85	O personagem sofre de amnesia parcial. Ele sabem quem ele é e mantem seus traços raciais e características de classe, mas não reconhece outras pessoas ou lembra de qualquer coisa que tenha acontecido antes da loucura afeta-lo.
86–90	Sempre que o personagem sofrer dano, ele deve ser bem sucedido num teste de resistência de Sabedoria CD 15 ou será afetado como se tivesse fracassado no teste de resistência contra a magia *confusão*. O efeito de confusão dura por 1 minuto.
91–95	O personagem perde a capacidade de falar.
96–00	O personagem cai inconsciente. Nenhuma quantidade de empurrões ou dano conseguem acorda-lo.

Curando a Loucura

Uma magia *acalmar emoções* pode suprimir os efeitos de loucura, enquanto que a magia *restauração menor* pode livrar um personagem da loucura de curta duração e de longa duração. Dependendo da fonte da loucura, *remover maldição* ou *dissipar o mal* também podem se mostrar eficientes. Uma magia *restauração maior* ou mágica mais poderosa é necessária para livrar um personagem de uma loucura permanente.

Pontos de Experiência

Pontos de Experiência (XP) abastecem o avanço de nível dos personagens dos jogadores e é a recompensa mais frequente por completar encontros de combate.

Cada monstros tem um valor de XP baseado em seu nível de desafio. Quando os aventureiros derrotam um ou mais monstros – geralmente ao matar, afugentar ou captura-los – eles dividem o valor total de XP dos monstros igualmente entre eles. Se o grupo receber uma assistência substancial de um ou mais PdMs, inclua esses PdMs como membros do grupo quando for dividir o XP. (Já que os PdMs tornar a luta mais fácil, os personagens individuais recebem menos XP.)

O capítulo 3, "Criando Aventuras" fornece orientações para definir encontros de combate usando pontos de experiência.

Loucura Permanente

d100	Defeito (dura até ser curada)
01–15	"Estar bêbado me mantem são."
16–25	"Eu guardo tudo que encontro."
26–30	"Eu tento me parecer mais com alguém que conheço – adotando seu estilo de roupa, maneirismos e nome."
31–35	"Eu devo distorcer a verdade, exagerar ou mentir abertamente para ser interessante para outras pessoas."
36–45	"Alcançar meus objetivos é a única coisa que me importa, e eu vou ignorar todo o resto para perseguir isso."
46–50	"Eu acho difícil me importar com qualquer coisa que esteja ao meu redor."
51–55	"Eu não gosto da forma como as pessoas me jugam o tempo todo."
56–70	"Eu sou o mais esperto, sábio, forte, rápido e belo de todas as pessoas que conheço."
71–80	"Eu estou convencido que inimigos poderosos estão me caçando e seus agentes estão em todo canto. Eu tenho certeza que estão me observando o tempo todo."
81–85	"Só existe uma pessoa em quem posso confiar. E apenas eu posso ver esse amigo especial."
86–95	"Eu não consigo levar nada a sério. Quanto mais séria a situação, mais engraçada eu a considero."
96–00	"Eu descobri que eu realmente adoro matar pessoas."

Personagens Ausentes

Geralmente, os aventureiros ganham experiência apenas pelos encontros que eles participam. Se um jogador estiver ausente de uma sessão, o personagem do jogador não recebe pontos de experiência.

Com o tempo, você pode acabar com uma brecha de nível entre os personagens dos jogadores que nunca faltam uma sessão e os personagens que pertencem a jogadores que tem uma frequência mais esporádica. Não tem nada de errado nisso. Uma brecha de dois ou três níveis entre personagens diferentes no mesmo grupo não irá arruinar o jogo para ninguém. Alguns Mestres tratam o XP como uma recompensa por participação no jogo e manter-se com o resto do grupo é um bom incentivo para os jogadores comparecerem ao máximo de sessões possíveis.

Como uma alternativa, dê aos personagens ausentes o mesmo XP que os outros personagens ganharam em cada sessão, mantendo o grupo no mesmo nível. Poucos jogadores irão perder a diversão do jogo intencionalmente apenas por saberem que receberão XP por isso, mesmo que não apareçam.

Desafios sem Combate

Você decide se concede experiência para os personagens por superarem desafios fora de combate. Se os aventureiros completarem uma negociação tensa com um barão, forjarem um acordo de comércio com um clã de anões carrancudos ou navegarem com sucesso pelo Abismo da Condenação, você poderia decidir que eles merecem uma recompensa de XP.

Como um ponto de partida, use as regras para construção de encontros de combate no capítulo 3 para calcular a dificuldade do encontro. Então, conceda aos personagens XP como se eles tivessem vencido um encontro de combate com a mesma dificuldade, mas apenas se o encontro envolver um risco significante de fracasso.

Etapas

Você também pode conceder XP quando os personagens completarem etapas significativas. Quando estiver preparando sua aventura, defina certos eventos ou desafios como etapas, como nos exemplos a seguir:

- Concluir um de uma série de objetivos necessários para completar a aventura.
- Descobrir um local ou pedaço de informação escondido relevante para a aventura.
- Alcançar um destino importante.

Quando conceder XP, trate uma etapa maior como um encontro difícil e uma etapa menor como um encontro fácil.

Se você deseja recompensar seus jogadores pelo progresso deles na aventura com algo além de XP e tesouros, dê a eles pequenas recompensas adicionais nos pontos de etapa. Aqui vão alguns exemplos:

- Os aventureiros ganham o benefício de um descanso curto.
- Os personagens podem recuperar um Dado de Vida ou um espaço de magia de nível baixo.
- Os personagens podem recuperar o uso de itens mágicos que tenham gasto seus usos limitados.

Avanço de Nível Sem XP

Você pode abolir os pontos de experiência completamente e controlar a taxa de avança dos personagens. Avance os personagens baseado em quantas sessões eles jogaram, ou quando eles completarem objetivos de história significantes na campanha. Em ambos os casos, diga aos jogadores quando os personagens deles ganham um nível.

Esse método de avanço de nível pode ser particularmente útil se sua campanha não incluir muito combate, ou incluir tantos combates que monitorar o XP se torna cansativo.

Avanço Baseado em Sessão

Uma boa taxa de avanço baseado em sessão é fazer com que os personagens alcancem o 2° nível após a primeira sessão de jogo, o 3° nível após outra sessão e o 4° nível após mais duas sessões. Então gaste duas ou três sessões para cada nível subsequente. Essa taxa simula a taxa de avanço padrão, assumindo que as sessões tenham aproximadamente quatro horas de duração.

Avanço Baseado em História

Quando você deixa que a história da campanha conduza o avanço, você concede níveis quando os aventureiros completam objetivos significativos na campanha.

Capítulo 9: Oficina do Mestre

Como o Mestre, você não é limitado pelas regras do *Livro do Jogador*, pelas orientações deste livro ou pela seleção de monstros do *Manual dos Monstros*. Você pode deixar sua imaginação viajar. Este capítulo contem regras opcionais que você pode usar para personalizar sua campanha, assim como orientações sobre a criação do seu próprio material, como monstros e itens mágicos.

As opções neste capítulo se referem a muitas partes diferentes do jogo. Algumas delas são variações de regras e outras são regras completamente novas. Cada opção representa um gênero diferente, estilo de jogo ou ambos. Considere testar não mais de uma ou duas dessas opções por vezes, assim você poderá avaliar mais claramente os efeitos delas na sua campanha antes de adicionar outras opções.

Antes de você adicionar uma nova regra na sua campanha, faça a si mesmo duas perguntas:

- A regra irá melhorar o jogo?
- Meus jogadores irão gostar dela?

Se você tiver certeza que as respostas para ambas as perguntas são sim, então você não tem nada a perder fazendo uma tentativa. Instigue seus jogadores a lhe darem um retorno. Se a regra ou elemento de jogo não estiver funcionando como pretendido, ou não estiver adicionando muito ao seu jogo, você pode aperfeiçoa-lo ou descarta-lo. Não importa qual a fonte de uma regra, uma regra ser a você, não o contrário.

Tome cuidado ao adicionar algo ao seu jogo que permita que um personagem se concentre em mais de um efeito por vez, use mais de uma reação ou ação bônus por rodada, ou se sintonize a mais de três itens mágicos ao mesmo tempo. As regras e elementos de jogo que sobrepõem as regras de concentração, reações, ações bônus e sintonização com itens mágicos podem desequilibrar ou complicar seriamente seu jogo.

Opções de Habilidade

As regras opcionais nessa seção referem-se ao uso de valores de habilidade.

Dado de Proficiência

Essa regra opcional substitui o bônus de proficiência de um personagem por um dado de proficiência, adicionando mais aleatoriedade ao jogo e tornando a proficiência um indicador de maestria menos confiável. Ao invés de adicionar um bônus de proficiência a um valor de habilidade, jogada de ataque ou teste de resistência, o jogador do personagem rola um dado. A tabela Dado de Proficiência mostra qual dado ou dados rolar, como determinado pelo nível do personagem.

Sempre que uma característica, como a Especialização do ladino, permitir que o personagem dobre seu bônus de proficiência, o jogador rolará o dado de proficiência do personagem duas vezes, ao invés de uma.

Essa opção é direcionada a personagens de jogador e a personagens do mestre que tenha níveis, ao invés de monstros que não tenham.

Dado de Proficiência

Nível	Bônus de Proficiência	Dado de Proficiência
1°–4°	+2	1d4
5°–8°	+3	1d6
9°–12°	+4	1d8
13°–16°	+5	1d10
17°–20°	+6	1d12

Variações de Perícia

Uma perícia determina as circunstâncias sob as quais um personagem pode adicionar seu bônus de proficiência a um teste de habilidade. As perícias definem essas circunstâncias ao se referir a aspectos diferentes dos seis valores de habilidade. Por exemplo, Acrobacia e Furtividade são dois aspectos diferentes de Destreza e um personagem pode se especializar em um deles ou ambos.

Você pode dispensar as perícias e usar uma das seguintes variações. Escolha a que melhor se adequar a sua campanha.

Proficiência em Teste de Habilidade

Com essa variação de regra, os personagens não tem proficiência em perícia. Ao invés, cada personagem tem proficiência em duas habilidades: uma ligada à classe do personagem e a outra ligada ao seu antecedente. A tabela Proficiência em Teste de Habilidade por Classe sugere uma proficiência para cada classe e você escolhe qual habilidade está ligada a um determinado antecedente. A partir do 1° nível, um personagem adiciona seu bônus de proficiência a qualquer teste de habilidade ligado a uma ou outra dessas duas habilidades.

Proficiência em Teste de Habilidade por Classe

Classe	Teste de Habilidade
Bárbaro	Força, Destreza ou Sabedoria
Bardo	Qualquer um
Bruxo	Inteligência ou Carisma
Clérigo	Inteligência, Sabedoria ou Carisma
Druida	Inteligência ou Sabedoria
Feiticeiro	Inteligência ou Carisma
Guerreiro	Força, Destreza ou Inteligência
Ladino	Destreza, Inteligência, Sabedoria ou Carisma
Mago	Inteligência ou Sabedoria
Monge	Força, Destreza ou Sabedoria
Paladino	Força, Sabedoria ou Carisma
Patrulheiro	Força, Destreza ou Sabedoria

A característica Especialização funciona de forma diferente do normal dentro dessa regra. No 1° nível, ao invés de escolher duas proficiências em perícia, um personagem com a característica de classe Especialização escolhe uma das habilidades em que tenha proficiência. Selecionar uma habilidade conta como duas das escolhas de Especialização do personagem. Se o personagem iria ganhar uma proficiência em perícia adicional, esse personagem seleciona, ao invés, outro teste de habilidade para ganhar proficiência.

Essa opção remove as perícias do jogo e não permite muita distinção entre os personagens. Por exemplo, um personagem não pode escolher se enfatizar em persuasão ou intimidação; ele é igualmente adepto em ambas.

Proficiência em Antecedente
Com essa variação de regra, os personagens não tem proficiências em perícia ou ferramenta. Qualquer coisa que garantiria ao personagens proficiência em uma perícia ou ferramenta não fornece qualquer benefício. Ao invés, um personagem pode adicionar seu bônus de proficiência a qualquer teste de habilidade ao qual o treinamento primário e experiência (refletida pelo antecedente do personagem) do personagem varia sentido. O Mestre dá a palavra final sobre se o antecedente do personagem se aplica.

Por exemplo, o jogador de um personagem com o antecedente nobre poderia argumentar razoavelmente que o bônus de proficiência deveria se aplicar a um teste de Carisma que o personagem fez para assegurar uma audiência com o rei. O jogador deveria ser encorajado a explicar em termos específicos como o antecedente do personagem se aplicaria. Não simplesmente "Eu sou um nobre" mas "Eu passei três anos antes de começar a carreira de aventureiro servindo como embaixador da minha família na corte e esse tipo de coisa é moleza pra mim agora."

Esse sistema simples depende fortemente dos jogadores desenvolverem as histórias dos seus personagens. Não deixe ele resultar em um debate interminável sobre se o bônus de proficiência de um personagem se aplica em uma determinada situação. A não ser que um jogador tente explicar a relevância do antecedente do seu personagem, faça com que todos os demais na mesa façam vista grossa para os absurdos dele, vá em frente e recompense o jogador por se esforçar.

Se um personagem tiver a característica Especialização, ao invés de escolher perícias e ferramentas para ganhar o benefício dessa característica, o jogador define aspectos do seu antecedente aos quais o benefício se aplicará. Continuando com o exemplo do nobre, o jogador poderia decidir que a Especialização se aplicaria a "situações onde bons modos e etiqueta são proeminentes" e "descobrir as tramas secretas que os membros da corte criam uns contra os outros."

Proficiência em Traço de Personalidade
Com essa variação de regra, os personagens não tem proficiências em perícia. Ao invés, um personagem pode adicionar seu bônus de proficiência a qualquer teste de habilidade diretamente relacionada com os traços de personalidade positivos do personagem. Por exemplo, um personagem com um traço de personalidade positivo de "Eu nunca tenho um plano, mas eu sou ótimo em fazer as coisas acontecerem" poderia aplicar o bônus quando engajado em uma enganação improvisada para sair de uma enrascada. Um jogador deveria chegar com pelo menos quatro traços de personalidade positivos quando criasse um personagem.

Quando um traço de personalidade negativo tiver um impacto direto em um teste de habilidade, o personagem tem desvantagem nesse teste. Por exemplo, um eremita cujo traço negativo seja "Eu, muitas vezes, me perco em meus pensamentos e contemplação me tornando alheio ao meu redor" deveria ter desvantagem em testes feitos para perceber criaturas espreitando.

Se um personagem tiver a características Especialização, o jogador pode aplicar seu benefício a traços de personalidade relacionados a testes de habilidade, ao invés de a perícias ou ferramentas. Se um personagem iria ganhar proficiência em uma nova perícia ou ferramenta, ele ganha, ao invés, um novo traço de personalidade positivo.

Esse sistema depende fortemente dos jogadores desenvolverem as personalidades dos seus personagens. Garanta que traços de personagens diferentes – positivos ou negativos – apareçam no jogo com a mesma frequência. Não deixe um jogador chegar com um traço positivo que parece sempre se aplicar e um traço negativo que nunca aparece.

Ao seu critério, você também pode ligar os ideais, vínculos e defeitos a esse sistema.

Pontos Heroicos
Os pontos heroicos funcionam bem em campanhas de fantasia épica e mítica onde os personagens são feitos para serem mais como super-heróis do que como aventureiros padrão.

Com essa opção, um personagem começa com 5 pontos heroicos no 1° nível. Cada vez que ele ganha um nível, ele perde quaisquer pontos heroicos não gastos e ganha um novo total igual a 5 + metade do nível do personagem.

Um jogador pode gastar um ponto heroico sempre que realizar uma jogada de ataque, teste de habilidade ou teste de resistência. O jogador pode gastar o ponto heroico depois da jogada ser feita, mas antes de quaisquer resultados serem aplicados. Gastar os pontos heroicos permite que o personagem role um d6 e adicione ao d20, possivelmente transformando um fracasso num sucesso. Um jogador pode gastar apenas 1 ponto heroico por jogada.

Além disso, sempre que um personagem fracassar num teste de resistência contra a morte, ele pode gastar um ponto heroico para transformar uma fracasso num sucesso.

Novos Valores de Habilidade: Honra e Sanidade
Se você estiver conduzindo uma campanha moldada por um código de conduta estrito ou pelo risco constante de insanidade, considere adicionar um ou ambos desses novos valores de habilidade: Honra e Sanidade. Essas habilidades funcionam como as seis habilidades padrão, com exceções especificadas em cada habilidade abaixo.

Aqui está como incorporar essas habilidades opcionais na criação de personagens:

- Se seus jogadores usam a distribuição de valores de habilidade padrão, adicione um 11 à distribuição para cada habilidade opcional que você adotar.
- Se seus jogadores usam o sistema opcional de compra de pontos, adicione 3 pontos ao número de pontos para cada habilidade opcional que você adotar.
- Se seus jogadores rolam seus valores de habilidade, deixe que eles rolem para os valores de habilidade adotados.

Se você precisar realizar um teste ou teste de resistência de Honra ou Sanidade para um monstro que não possui esse valor, você pode usar Carisma para Honra e Sabedoria para Sanidade.

Valor de Honra
Caso sua campanha envolva culturas onde um rígido código de honra é parte da vida diária, considere usar o valor de Honra como uma forma de medir a devoção de um personagem ao seu código. Essa habilidade se encaixa bem em um cenário inspirado em culturas asiáticas, como Kara-Tur nos Reinos Esquecidos. O valor de Honra também é útil em campanhas que envolvem ordens de cavaleiros.

A honra mede não apenas a devoção de um personagem a um código mas, também, a compreensão do personagem sobre ele. O valor de Honra também pode refletir como outros percebem a honra de um personagem. Um personagem com um valor de Honra elevado, geralmente tem uma reputação que os outros conhecem, especialmente aqueles que tem valores de Honra altos também.

Diferente de outras habilidades, a Honra não pode ser aumentada com aumentos de valor de habilidade normais. Ao invés, você pode conceder aumentos de Honra – ou impor reduções – baseado nas ações de um personagem. No final de uma aventura, se você achar que as ações de um personagem refletiram bem ou mal a compreensão dele do código, você pode aumentar ou reduzir a Honra do personagem em 1. Como os outros valores de habilidade, a Honra de um personagem não pode exceder 20 ou cair abaixo de 1.

Testes de Honra. Testes de Honra podem ser usados em situações sociais, assim como Carisma seria, quando a compreensão do personagem sobre um código de conduta é o fator mais definidor da forma que uma interação social será realizada.

Você também pode pedir um teste de Honra quando um personagem estiver em uma das seguintes situações:

- Em dúvida de como agir com honra
- Se rendendo enquanto tenta manter as aparências
- Tentando determinar o valor de Honra de outro personagem
- Tentando usar a etiqueta apropriada em uma situação social delicada
- Usando seu reputação honorável ou desonrosa para influenciar alguém

Testes de Resistência de Honra. Um teste de resistência de Honra entra em jogo quando você deseja determinar se um personagem deve, inadvertidamente, fazer algo desonroso. Você deve pedir um teste de resistência de Honra nas seguintes situações:

- Evitar uma quebra acidental de honra ou etiqueta
- Resistir à tentação de responder a provocação ou insultos de um inimigo
- Reconhecer quando um inimigo tenta iludir um personagem a quebrar sua honra

Valor de Sanidade

Considere usar o valor de Sanidade se sua campanha gira em torno de entidades profundamente alienígenas e de natureza inefável, como o Grande Cthulhu, cujos poderes e lacaios podem despedaçar a mente de um personagem.

Um personagem com um valor de Sanidade alto mantem-se equilibrado mesmo ao confrontar circunstâncias insanas, enquanto que um personagem com Sanidade baixa é inseguro, facilmente se desesperando ao ser confrontado por horrores sobrenaturais que estão além da razão normal.

Testes de Sanidade. Você deveria pedir para os personagens fazerem um teste de Sanidade no lugar de um teste de Inteligência para lembrar de conhecimento sobre criaturas alienígenas de loucura existentes na sua campanha, para decifrar as escritas de lunáticos delirantes ou para aprender magias de tomos de conhecimento proibido. Você também pode pedir um teste de Sanidade quando um personagem tentar realizar uma das seguintes atividades:

- Decifrar um texto escrito em um idioma tão alienígena que ameace partir a mente de um personagem
- Superar os efeitos persistentes de loucura
- Compreender uma mágica alienígena alheia a todos os entendimentos mágicos normais

Testes de Resistência de Sanidade. Você poderia pedir um teste de resistência de Sanidade quando um personagem corresse o risco de sucumbir à loucura, como nas seguintes situações:

- Ver uma criatura do Reino Distante ou de outros reinos alienígenas pela primeira vez
- Fazer contato direto com a mente de uma criatura alienígena
- Ser alvo de magias que afetem a estabilidade mental, como a opção de insanidade da magia *símbolo*
- Passar por um semiplano construído com física alienígena
- Resistir um efeito conferido de um ataque ou magia que cause dano psíquico

Um fracasso numa resistência de Sanidade pode resultar em loucura de curta duração, de longa duração ou permanente, como descrito no capítulo 8, "Conduzindo o Jogo". A qualquer momento que um personagem sofrer de uma loucura de longa duração ou permanente, o valor de Sanidade do personagem é reduzido em 1. Uma magia *restauração maior* pode recuperar a Sanidade perdida dessa forma e um personagem pode aumentar sua Sanidade através do avanço de nível.

Opções de Aventura

Essa seção fornece opções para mudar como os descansos funcionam, assim como adicionar coisas incomuns à sua campanha, como armas modernas.

Medo e Pavor

As regras para medo e pavor podem ajudar você a sustentar uma atmosfera de horror numa campanha de fantasia sombria.

Medo

Quando os aventureiros enfrentam ameaças que eles não tem esperança de derrotar, você pode pedir que eles façam um teste de resistência de Sabedoria. Defina a CD de acordo com as circunstâncias. Um personagem que falhe no teste fica amedrontado por 1 minuto. O personagem pode repetir o teste de resistência no final de cada um dos seus turnos, terminando o efeito sobre si com um sucesso na resistência.

Pavor

Pavor envolve mais que um mero medo. Ele implica em repulsa e angústia. Frequentemente ele surge quando os aventureiros veem algo completamente contrário ao senso comum sobre o que pode e deveria ocorrer no mundo, ou ao descobrir uma verdade terrível.

Em tal situação, você pode pedir que os personagens façam um teste de resistência de Carisma para resistir ao pavor. Defina a CD baseado na magnitude das circunstâncias horripilantes. Com um fracasso na resistência, um personagem ganha uma forma de loucura de curta ou longa duração que você pode escolher ou determinar aleatoriamente, como detalhado no capítulo 8, "Conduzindo o Jogo."

Cura

Essas regras opcionais tornam mais fácil ou mais difícil para os aventureiros se recuperar de ferimentos, ou aumentando ou reduzindo a quantidade de tempo que seus jogadores podem passar se aventurando antes do descanso ser necessário.

Dependência de Kit de Primeiros-Socorros

Um personagem não pode gastar nenhum Dado de Vida após terminar um descanso curto, a não ser que alguém gaste um uso de um kit de primeiros-socorros para enfaixar e tratar das feridas do personagem.

Surtos de Cura

Essa regra opcional permite que os personagens se curem no meio do combate e funciona bem em grupos que se caracterizam por poucos ou nenhum personagem com magia de cura, ou para campanhas onde a cura mágica é rara.

Com uma ação, um personagem pode usar um surto de cura e gastar até metade dos seus Dados de Vida. Para cada Dado de Vida gasto dessa forma, o jogador rola o

dado e adiciona seu modificador de Constituição. O personagem recupera pontos de vida igual ao resultado. O jogador pode optar por gastar um Dado de Vida adicional após cada rolagem.

Um personagem que use um surto de cura não pode fazê-lo novamente até ter terminado um descanso curto ou longo.

Dentro dessa regra opcional, um personagem recupera todos os Dados de Vida ao terminar um descanso longo. Com um descanso curto, um personagem recupera Dados de Vida igual ao seu nível dividido por quatro (mínimo de um dado).

Para um sentimento mais super-heroico, você pode deixar um personagem usar um surto de cura com uma ação bônus, ao invés de com uma ação.

Cura Natural Lenta

Os personagens não recuperam pontos de vida ao final de um descanso longo. Ao invés, um personagem pode gastar Dados de Vida para se curar ao terminar um descanso longo, assim como faria num descanso curto.

Essa regra opcional prolonga a quantidade de tempo que um personagem precisa para recuperar suas feridas sem receber os benefícios de cura mágica e funciona bem para campanhas mais realistas.

Variações de Descanso

As regras de descanso curto e longo apresentadas no capítulo 8 do *Livro do Jogador* funcionam bem para campanhas de estilo heroico. Os personagens podem enfrentar oponentes mortais de igual para igual, sofrendo dano ficando com a vida por um fio, ainda assim, estando pronto para lutar novamente no dia seguinte. Se essa abordagem não se encaixa na sua campanha, considere as variações a seguir.

Heroísmo Épico

Essa variação usa um descanso curto de 5 minutos e um longo de 1 hora. Essa mudança deixa os combates mais rotineiros, já que os personagens podem se recuperar facilmente a cada batalha. Você pode querer deixar os encontros de combate mais difíceis para compensar.

Conjuradores usando esse sistema podem se dar ao luxo de queimar seus espaços de magia rapidamente, especialmente em níveis altos. Considere permitir que os conjuradores recuperem espaços de magia gastos igual apenas à metade dos seu máximo de espaços de magia (arredondado para baixo) ao final de um descanso longo, e limitar os espaços de magias restaurados ao 5° nível ou inferior. Apenas um descanso completo de 8 horas permitirá que um conjurador recupere todos os espaços de magia, recuperando os espaços de magia de 6° nível ou superior.

Realismo Cruel

Essa variação usa um descanso curto de 8 horas e um longo de 7 dias. Isso provoca pausas na campanha, requerendo que os jogadores julguem cuidadosamente os benefícios e desvantagens do combate. Os personagens não podem se dar ao luxo de se engajar em tantas batalhas em sequência e toda a aventura requer planejamento meticuloso.

Essa abordagem encoraja os personagens a passar mais tempo fora de masmorras. É uma boa opção para campanhas que enfatizam intrigas, política e interações com outros PdMs, e onde o combate é raro ou, às vezes, deve ser evitado ao invés de caído de cabeça.

Armas de Fogo

Se você deseja o modelo estilo de capa e espada de *Os Três Mosqueteiros* e contos similares, você pode introduzir armas de fogo na sua campanha que estejam associadas à Renascença. De forma parecida, em uma campanha onde uma nave espacial tenha caído ou elementos dos dias modernos da Terra estão presentes, armas de fogo futuristas ou modernas podem surgir. A tabela Armas de Fogo fornece exemplos de armas de fogo para esses três períodos. Os itens modernos e futuristas são inestimáveis.

Proficiência

Cabe a você decidir se um personagem tem proficiência com uma arma de fogo. Os personagens na maioria dos mundos de D&D não deveriam ter tal proficiência. Durante o tempo livre, os personagens podem usar as regras de treinamento do *Livro do Jogador* para adquirir proficiência, considerando que eles tenham munição suficiente para manter as armas funcionando enquanto dominam seu uso.

Propriedades

Armas de fogo usam munição especial e, algumas delas, possuem a propriedade rajada ou automática.

Automática. Um número limitado de disparos pode ser feito com uma arma que tenha a propriedade automática. Um personagem deve então, recarrega-la usando uma ação ou uma ação bônus (à escolha do personagem).

Munição. A munição de uma arma de fogo se destrói após ser usada. Armas de fogo da Renascença e modernas usam balas. Armas de fogo futuristas são movidas por um tipo especial de munição chamada célula de energia. Uma célula de energia contem poder suficiente para que todos os disparos que a arma de fogo pode dar.

Rajada. Uma arma que tenha a propriedade rajada pode fazer um ataque normal de único-alvo, ou pode encher um cubo de 3 metros de área dentro da distância normal com tiros. Cada criatura na área deve ser bem sucedida num teste de resistência de Destreza CD 15 ou sofrerá o dano normal da arma. Essa ação usa dez munições.

Explosivos

Uma campanha pode incluir explosivos da Renascença ou do mundo moderno (o segundo é inestimável), como apresentado na tabela Explosivos.

Bomba

Com uma ação, um personagem pode acender essa bomba e arremessa-la em um ponto a até 18 metros de distância. Cada criatura a até 1,5 metro do ponto deve ser bem sucedida num teste de resistência de Destreza CD 12 ou sofrerá 3d6 de dano de fogo.

Pólvora

Pólvora é usada principalmente para impulsionar uma bala para fora do cano de uma pistola ou rifle, ou ela é transformada em uma bomba. A pólvora é vendida em pequenos barris de madeira e em chifres de pólvora resistentes à água.

Atear fogo a um recipiente cheio de pólvora pode fazê-la explodir, causando dano de fogo às criaturas a até 3 metros dele (3d6 de dano para um chifre de pólvora, 7d6 para um barril). Um sucesso num teste de resistência de Destreza CD 12 reduz o dano à metade. Atear fogo a 30

gramas de pólvora faz com que ela incendeie pro 1 rodada, emitindo luz plena num raio de 9 metros e penumbra por 9 metros adicionais.

Dinamite

Com uma ação, uma criatura pode acender uma banana de dinamite e arremessa-la num ponto a até 18 metros de distância. Cada criatura a até 1,5 metro do ponto deve realizar um teste de resistência Destreza CD 12, sofrendo 3d6 de dano de concussão se falhar na resistência, ou metade desse dano se obtiver sucesso.

Um personagem pode prender bananas de dinamite juntas para que elas explodam ao mesmo tempo. Cada banana adicional aumenta o dano em 1d6 (até o máximo de 10d6) e o raio de explosão em 1,5 metro (até o máximo de 6 metros).

A dinamite pode ser equipada com um estopim longo para explodir após uma quantidade de tempo determinado, geralmente 1 a 6 rodadas. Jogue a iniciativa para a dinamite. Após o número determinado de rodadas passar, a dinamite explode na iniciativa.

Granadas

Com uma ação, um personagem pode arremessar uma granada a até 18 metros de distância. Com um lançador de granada, o personagem pode impulsionar a granada a até 36 metros de distância.

Cada criatura a até 6 metros da explosão de uma **granada de fragmentação** deve realizar um teste de resistência de Destreza CD 15, sofrendo 5d6 de dano perfurante se falhar na resistência, ou metade desse dano se obtiver sucesso.

Uma rodada após uma **granada de fumaça** tocar o solo, ela emite uma nuvem de fumaça que cria uma área de escuridão densa num raio de 6 metros. Um vento moderado (pelo menos 15 quilômetros por hora) dispersa a fumaça em 4 rodadas; um vento forte (pelo menos 30 quilômetros por hora) dispersa-a em 1 rodada.

Tecnologia Alienígena

Quando os aventureiros encontram uma peça de tecnologia que não pertence ao mundo ou período deles, os jogadores podem compreender o que o objeto é, mas os personagens raramente irão. Para simular a ignorância dos personagens sobre a tecnologia, faça com que os personagens realizem uma série de testes de Inteligência para tentar utiliza-la.

Para determinar se a tecnologia funciona, um personagem deve ser bem sucedido num número de testes de Inteligência baseado na complexidade do item: dois sucessos para um item simples (como um isqueiro, calculadora ou revolver) e quatro sucessos para um item complexo (como um computador, serra-elétrica ou aerobarco). Então, consulte a tabela Tentando Utilizar Tecnologia Alienígena. Considere fazer o item quebrar caso um personagem fracasse quatro ou mais vezes antes de realizar um descanso longo.

Um personagem que tenha visto um item em uso ou tenha operado um item similar tem vantagem nos testes de Inteligência para tentar utiliza-lo.

Explosivos

Item Renascentista	Preço	Peso
Bomba	150 po	0,5 kg
Barril de pólvora	250 po	10 kg
Chifre de pólvora	35 po	1 kg
Item Moderno	**Preço**	**Peso**
Dinamite (banana)	–	0,5 kg
Granada de fragmentação	–	0,5 kg
Granada de fumaça	–	1 kg
Lançador de granada	–	3,5 kg

Tentando Utilizar Tecnologia Alienígena

Teste de Int. Total	Resultado
9 ou menor	Um fracasso; uma carga ou uso é desperdiçado, se aplicável; o personagem tem desvantagem no próximo teste
10–14	Um fracasso
15–19	Um sucesso
20 ou maior	Um sucesso; o personagem tem vantagem no próximo teste

Armas de Fogo

Item Renascentista	Preço	Dano	Peso	Propriedades
Armas Marciais à Distância				
Pistola	250 po	1d10 perfurante	1,5 kg	Munição (distância 9/27), recarga
Mosquete	500 po	1d12 perfurante	5 kg	Munição (distância 12/36), recarga, duas mãos
Munição				
Balas (10)	3 po	–	1 kg	–
Item Moderno	**Preço**	**Dano**	**Peso**	**Propriedades**
Armas Marciais à Distância				
Pistola automática	–	2d6 perfurante	1,5 kg	Munição (distância 15/45), automática (15 tiros)
Revolver	–	2d8 perfurante	1,5 kg	Munição (distância 12/36), automática (6 tiros)
Rifle de caça	–	2d10 perfurante	4 kg	Munição (distância 24/72), automática (5 tiros), duas mãos
Rifle automático	–	2d8 perfurante	4 kg	Munição (distância 24/72), rajada, automática (30 tiros), duas mãos
Escopeta	–	2d8 perfurante	3,5 kg	Munição (distância 9/27), automática (2 tiros), duas mãos
Munição				
Balas (10)	–	–	0,5 kg	–
Item Futurista	**Preço**	**Dano**	**Peso**	**Propriedades**
Armas Marciais à Distância				
Pistola laser	–	3d6 radiante	1 kg	Munição (distância 12/36), automática (50 tiros)
Rifle antimatéria	–	6d8 necrótico	5 kg	Munição (distância 36/108), automática (2 tiros), duas mãos
Rifle laser	–	3d8 radiante	3,5 kg	Munição (distância 30/90), automática (30 tiros), duas mãos
Munição				
Célula de energia	–	–	0,25 kg	–

Pontos de Trama

Pontos de trama permitem que os jogadores mudem o curso de uma campanha, introduzindo complicações na trama, alterando o mundo e, até mesmo, assumindo o papel de Mestre. Se sua primeira reação ao ler essa regra opcional foi ficar preocupado que seus jogadores possam abusar disso, ela provavelmente não é pra você.

Usando Pontos de Trama

Cada jogador começa com 1 ponto de trama. Durante uma sessão, um jogador pode gastar esse ponto para criar um efeito. O efeito depende da abordagem do grupo sobre essa regra opcional. Três opções serão apresentadas abaixo.

Um jogador não pode gastar mais de 1 ponto de trama por sessão. Você pode aumentar esse limite se desejar, especialmente se você quer que seus jogadores conduzam mais da história. Quando cada jogador na mesa tiver gasto um ponto de trama, cada um deles ganha 1 ponto de trama.

Opção 1: Mas que Reviravolta!

Um jogador que gaste um ponto de trama pode adicionar algum elemento ao cenário ou situação que o grupo (incluindo você) deve aceitar como verdade. Por exemplo, um jogador pode gastar um ponto de trama e decidir que seu personagem encontra uma porta secreta, um PdM aparece ou um monstro mostra-se como um aliado a muito perdido metamorfoseado em uma besta horrenda.

Um jogador que deseje gastar um ponto de trama dessa forma deveria levar um minuto para discutir sua ideia com todos os outros à mesa e ter o retorno deles antes de definir o desenvolvimento de uma trama.

Opção 2: A Trama se Complica

Sempre que um jogador gastar um ponto de trama, o jogador a sua direita deve adicionar uma complicação à cena. Por exemplo, se o jogador que gastou o ponto de trama decidir que seu personagem encontra uma porta secreta, o jogador à sua direita poderia decidir que a abertura da porta aciona uma armadilha mágica que teletransporte o grupo para outra parte da masmorra.

Opção 3: Os Deuses Devem Estar Loucos

Nessa abordagem, não existe Mestre permanente. Todos fazem um personagem e uma pessoa começa a mestrar e conduz o jogo normalmente. O personagem dessa pessoa se torna um PdM que pode andar junto com o grupo ou permanecer nos bastidores, como o grupo desejar.

A qualquer momento, um jogador pode gastar um ponto de trama para se tornar o Mestre. O personagem desse jogador se torna um PdM e o jogo continua. Provavelmente não é uma boa ideia trocar de papéis no meio de um combate, mas isso pode acontecer caso seu grupo dê tempo para o novo Mestre se estabeleça em seu novo papel e prossiga de onde o Mestre anterior parou.

Usar pontos de trama dessa forma pode criar uma campanha excitante conforme cada novo Mestre conduz o jogo em direções inesperadas. Essa abordagem também é uma ótima forma para que aspirantes a Mestre tentem conduzir um jogo em pequenas doses controladas.

Em uma campanha que use pontos de trama dessa forma, cada um deveria vir para a mesa com um pouco de material preparada ou encontros específicos em mente. Um jogador que não esteja preparado ou que não se sinta à vontade mestrando, pode escolher não gastar um ponto de trama nessa sessão.

Para que essa abordagem funcione, é uma boa ideia estabelecer algumas hipóteses compartilhadas sobre a campanha, assim os Mestres não estarão duplicando esforços ou atropelando os planos uns dos outros.

Opções de Combate

As opções dessa seção conferem formas alternativas de lidar com o combate. O risco principal de adicionar algumas dessas regras é deixar o jogo mais lento.

Variações de Iniciativa

Essa seção oferece formas diferentes de lidar com a iniciativa.

Valor de Iniciativa

Nessa regra opcional, uma criatura não joga iniciativa no início do combate. Ao invés, cada criatura tem um valor de iniciativa, que é um teste de Destreza passivo: 10 + modificador de Destreza.

Ao remover as rolagens de dados, a matemática toma lugar e remove o processo de pedir e registrar os resultados, permitindo que você acelere o jogo consideravelmente – ao custo de uma ordem de iniciativa que é, frequentemente, previsível.

Iniciativa de Grupo

Anotar a iniciativa de cada PJ e monstro, arrumar cada um na ordem correta e lembrar onde você está na lista pode atolar o jogo. Se você quer combates mais rápidos, correndo o risco desses combates ficarem desequilibrados, tente usar a regra de iniciativa de grupo.

Dentro dessa variação, os jogadores rolam um d20 para sua iniciativa como um grupo, ou lado. Você também rola um d20. Nenhuma das rolagens recebe quaisquer modificadores. A maior jogada vence a iniciativa. Em caso de empate, continue rolando até desempatar.

No turno do seu lado, os membros desse lado podem agir na ordem que desejarem. Quando todos do lado tiverem usado um turno, o outro lado age. Uma rodada acaba quando ambos os lados tiverem completado seus turnos.

Se mais de dois lados tomarem parte numa batalha, cada lado rola a iniciativa. Os lados agem da maior jogada para a menor. O combate continua na ordem de iniciativa até a batalha se completar.

Essa variação encoraja o trabalho em equipe e torna sua vida como Mestre mais fácil, já que você pode coordenar mais facilmente os monstros. Por outro lado, o grupo que vence a iniciativa podem se juntar contra os inimigos e derrota-los antes que eles tenham chance de agir.

Fator de Velocidade

Alguns Mestres consideram a progressão regular de iniciativa muito previsível e propensa ao abuso. Os jogadores podem usar seu conhecimento da ordem de iniciativa para influenciar suas decisões. Por exemplo, um guerreiro gravemente ferido pode investir num troll pois ele sabe que o clérigo age antes do monstro e pode cura-lo.

O fator de velocidade é uma opção para a iniciativa que introduz mais incerteza no combate, ao custo da velocidade do jogo. Nessa variação, os participantes em uma batalha jogam a iniciativa a cada rodada. Antes de jogarem, cada personagem ou monstro deve escolher uma ação.

Modificadores de Iniciativa. Os modificadores se aplicariam à iniciativa de uma criatura dependendo do seu tamanho e da ação realizada. Por exemplo, uma criatura que lute com uma arma leve ou conjure uma magia simples tem mais probabilidade de agir antes de uma criatura armada com uma arma pesada ou lenta. Veja a tabela Modificador de Fator de Velocidade de Iniciativa para detalhes. Se uma ação não tiver modificador listado, a ação não afeta a iniciativa. Se mais de um modificador se aplicar (como empunhar uma arma de duas mãos e pesada corpo-a-corpo), aplique todos a jogada de iniciativa.

Modificador de Fator de Velocidade de Iniciativa

Fator	Modificador de Iniciativa
Conjuração	Subtraia o nível da magia
Corpo-a-corpo, arma pesada	–2
Corpo-a-corpo, arma leve ou acuidade	+2
Corpo-a-corpo, duas mãos	–2
Distância, arma de recarga	–5

Tamanho de Criatura	Modificador de Iniciativa
Miúdo	+5
Pequeno	+2
Médio	+0
Grande	–2
Enorme	–5
Imenso	–8

Não aplique o mesmo modificador mais de uma vez no turno de uma criatura. Por exemplo, um ladino lutando com duas adagas ganha +2 de bônus por usar uma arma leve ou de acuidade apenas uma vez. No caso da conjuração, aplique apenas o modificador para a magia de nível mais alto.

Aplique quaisquer modificadores para ações bônus no turno da criatura, lembrando de nunca aplicar o mesmo modificador duas vezes. Por exemplo, um paladino conjurando uma magia de 2° nível com uma ação bônus e então atacando com uma espada curta. O paladino sofre –2 de penalidade pela magia e ganha +2 de bônus por estar usando uma arma leve, para um modificador total de +0.

A tabela é apenas um ponto de partida. Você pode se referir a ela quando adjudicar quaisquer ações que um personagem realize que você pense que poderia ser mais rápida ou mais lenta. Ações rápidas e fáceis deveriam fornecer um bônus, enquanto que as lentas e difíceis deveriam aplicar uma penalidade. Como uma regra geral, aplique um bônus ou penalidade de 2 ou 5 para uma ação.

Por exemplo, um guerreiro deseja girar uma manivela para erguer uma ponte levadiça. Isso é uma tarefa complexa e difícil. Você poderia dizer que isso incorre numa penalidade de –5 na iniciativa.

Jogando a Iniciativa. Após decidirem suas ações, todos jogam a iniciativa e aplicam os modificadores, mantendo o resultado em segredo. Você então anuncia o número de iniciativa, começando em 30 e indo para baixo (isso ajuda a chamar a gama de números do começo). Rompendo quaisquer ligações que fazem o combatente com o valor de Destreza mais alto agir primeiro. Do contrário, jogue para determinar quem vai primeiro.

Turnos. Em seu turno, uma criatura se move como normal, mas deve realizar a ação que escolher ou não fazer nada.

Depois que todos tiverem agido, o processo se repete. Todos na batalha escolhem uma ação, jogam a iniciativa e realizam seus turnos em ordem.

Opções de Ação

Essa seção fornece novas opções de ação para combate. Elas podem ser adicionadas em grupo ou individualmente no seu jogo.

Escalar uma Criatura Maior

Se uma criatura quiser saltar sobre outra criatura, ela pode fazê-lo agarrando-a. Uma criatura Pequena ou Média tem pouca chance de obter um sucesso agarrando uma criatura Enorme ou Imensa, a não ser que magia tenha conferido uma força sobrenatural ao agarrador.

Como uma alternativa, um oponente apropriadamente grande pode ser tratado como um terreno com o propósito de saltar em suas costas ou escalar por um membro. Após realizar quaisquer testes de habilidade necessários para chegar à posição sobre a criatura maior, a criatura menor usa sua ação para realizar um teste de Força (Atletismo) ou Destreza (Acrobacia) resistido por um teste de Destreza (Acrobacia) do alvo. Se vencer a disputa, a criatura menor se move com sucesso pelo espaço da criatura alvo e escala seu corpo. Enquanto estiver na área do alvo, a criatura menor se move com o alvo e tem vantagem nas jogadas de ataque contra ele.

A criatura menor pode se mover pelo espaço da criatura maior, considerando o espaço como terreno difícil. A habilidade da criatura maior de atacar a criatura menor depende da localização da criatura menor e é definida a seu critério. A criatura maior pode expelir a criatura menor com uma ação – derrubando-a, roçando-a contra uma parede ou agarrando e arremessando-a – ao realizar um teste de Força (Atletismo) resistido por um teste de Força (Atletismo) ou Destreza (Acrobacia) da criatura menor. A criatura menor escolhe qual habilidade usar.

Desarmar

Uma criatura pode usar um ataque com arma para derrubar uma arma ou outro item empunhado pelo alvo. O atacante realiza uma jogada de ataque resistida por um teste de Força (Acrobacia) ou Destreza (Acrobacia) do alvo. Se o atacante vencer a disputa, o ataque não causa dano ou outro efeito nocivo, mas o defensor derruba o item.

O atacante tem desvantagem na sua jogada de ataque se o alvo estiver segurando um item com duas ou mais mãos. O alvo tem vantagem no teste de habilidade se for maior que a criatura atacante, ou desvantagem se for menor.

Marcar

Essa opção deixa mais fácil para os combatentes corpo-a-corpo forçarem ataques de oportunidades uns nos outros.

Quando uma criatura realiza um ataque corpo-a-corpo, ela também pode marcar o alvo. Até o final do seu próximo turno, qualquer ataque de oportunidade que ela fizer contra o alvo marcado tem vantagem. O ataque de oportunidade não gasta a reação do atacante, mas o atacante não pode fazer o ataque se qualquer coisa, como a condição incapacitado ou a magia *toque chocante*, estiver impedindo-a de realizar reações. O atacante é limitado a um ataque de oportunidade por turno.

Atropelar

Quando uma criatura tenta se mover através do espaço de uma criatura hostil, a criatura em movimento pode tentar forçar seu caminho ao atropelar a criatura hostil. Com uma ação ou ação bônus, a criatura em movimento faz um

teste de Força (Atletismo) resistido por um teste de Força (Atletismo) da criatura hostil. A criatura tentando atropelar tem vantagem no teste se for maior que a criatura hostil, ou desvantagem caso seja menor. Se a criatura se movimentando vencer a disputa, ela pode se mover pelo espaço da criatura hostil nesse turno.

Empurrar para o Lado

Com essa opção, uma criatura usa o ataque especial de encontrão do Livro do Jogador para forçar o alvo para o lado, ao invés de para trás. O atacante tem desvantagem no teste de Força (Atletismo) mando faz isso. Se o teste for bem sucedido, o atacante move o alvo 1,5 metro para um espaço diferente ao seu alcance.

Cambalhota

Uma criatura pode tentar fazer uma cambalhota através do espaço de uma criatura hostil, esquivando-se e fazendo piruetas no espaço do oponente. Com uma ação ou ação bônus, a criatura fazendo a cambalhota realiza um teste de Destreza (Acrobacia) resistido por um teste de Destreza (Acrobacia) da criatura hostil. Se a criatura fazendo a cambalhota vencer a disputa, ela pode se mover pelo espaço da criatura hostil nesse turno.

Atingindo a Cobertura

Quando um ataque à distância erra um alvo que tem cobertura, você pode usar essa regra opcional para determinar se a cobertura é atingida pelo ataque.

Primeiro, determine se a jogada de ataque teria atingido o alvo protegido sem a cobertura. Se a jogada de ataque estiver dentro de uma margem baixa o suficiente para errar o alvo mas alta o suficiente para atingi-lo se não houvesse cobertura, o objeto usado para cobertura é atingido. Se uma criatura estiver fornecendo cobertura para a criatura que foi errada e a jogada de ataque exceder a CA da criatura cobrindo, a criatura cobrindo é atingida.

Trespassando Criaturas

Caso os personagens dos seus jogadores lutam com hordas de monstros de baixo nível regularmente, considere usar essa regra opcional para ajudar a acelerar tais lutas.

Quando um ataque corpo-a-corpo reduzir uma criatura ilesa a 0 pontos de vida, qualquer dano excedente do ataque pode passar para outra criatura próxima. O atacante escolhe outra criatura como alvo dentro do alcance e, se a jogada de ataque original atingi-la, aplique qualquer dano restante a ela. Se essa criatura estava ilesa e é igualmente reduzida a 0 pontos de vida, repita o processo, repassando o dano restante até que não haja mais alvos válidos, ou até o dano repassado fracassar em reduzir uma criatura ilesa a 0 pontos de vida.

Ferimentos

O dano normalmente não deixa qualquer efeito persistente. Essa opção introduz o potencial para ferimentos de longo prazo.

Cabe a você decidir quando verificar um ferimento persistente. Uma criatura poderia adquirir um ferimento persistente sobre as seguintes circunstâncias:

- Quando sofrer um acerto crítico
- Quando cair a 0 pontos de vida, mas não morrer de imediato
- Quando falhar num teste de resistência contra a morte por 5 ou mais

Para determinar a natureza do ferimento, role na tabela Ferimentos Persistentes. A tabela considera uma fisiologia de um humanoide típico, mas você pode adaptar os resultados para criaturas com tipos de corpos diferentes.

Ao invés de usar o efeito descrito na tabela, você pode colocar a responsabilidade de representar o ferimento persistente de um personagem nas mãos do jogador. Role na tabela Ferimentos Persistentes como de costume, mas, ao invés de sofrer os efeitos descritos no resultado, o personagem ganha um novo defeito com o mesmo nome. Cabe ao jogador representar o ferimento persistente durante o jogo, assim como qualquer outro defeito, com o potencial de ganhar inspiração quando o ferimento afetar o personagem de formas significativas.

Ferimentos Persistentes

d20	Ferimento
1	**Perde um Olho**. Você tem desvantagem em testes de Sabedoria (Percepção) relacionados à visão e nas jogadas de ataque à distância. Mágica como da magia *regeneração* pode restaurar o olho perdido. Se você não tiver nenhum olho restante após sofrer esse ferimento, você está cego.
2	**Perde um Braço ou Mão**. Você não pode mais segurar nada com duas mãos e você pode segurar apenas um objeto por vez. Mágica como da magia *regeneração* pode restaurar o membro perdido.
3	**Perde um Pé ou Perna**. Seu deslocamento de caminhada é reduzido à metade e você deve usar uma bengala ou muleta para se mover, a não ser que você tenha uma perna de pau ou outra prótese. Você cai no chão após usar a ação de Disparada. Você tem desvantagem em testes de Destreza feitos para se equilibrar. Mágica como da magia *regeneração* pode restaurar o membro perdido.
4	**Manco**. Seu deslocamento de caminhada é reduzido em 1,5 metro. Você deve realizar um teste de resistência de Destreza CD 10 após usar a ação de Disparada. Se falhar na resistência, você cai no chão. Cura mágica remove a deficiência.
5–7	**Ferimento Interno**. Sempre que você tentar fazer uma ação de combate, você deve realizar um teste de resistência de Constituição CD 15. Se fracassar na resistência, você perde sua ação e não pode usar reações até o início do seu próximo turno. O ferimento é curado se você receber cura mágica ou passar dez dias não fazendo nada além de descansar.
8–10	**Costela Quebrada**. Tem os mesmos efeitos do Ferimento Interno acima, exceto pela CD de resistência ser 10.
11–13	**Cicatriz Horrenda**. Você fica desfigurado pela extensão da ferida não poder ser facilmente ocultada. Você tem desvantagem em testes de Carisma (Persuasão) e vantagem em testes de Carisma (Intimidação). Cura mágica de 6° nível ou maior, como *cura completa* e *regeneração*, removem a cicatriz.
14–16	**Ferida Infeccionada**. Seu máximo de pontos de vida é reduzido em 1 a cada 24 horas que a ferida persistir. Se seu máximo de pontos de vida cair para 0, você morre. A ferida se cura se você receber cura mágica. Alternativamente, alguém pode tratar a ferida realizando um teste de Sabedoria (Medicina) CD 15 uma vez a cada 24 horas. Após dez sucessos, a ferida é curada.
17–20	**Cicatriz Menor**. A cicatriz não produz nenhum efeito adverso. Cura mágica de 6° nível ou maior, como *cura completa* e *regeneração*, removem a cicatriz.

Dano Maciço

Essa regra opcional torna mais fácil para uma criatura ser abatida por dano maciço.

Quando uma criatura sofre dano de uma única fonte igual ou maior que metade do seu máximo de pontos de vida, ela deve ser bem sucedida num teste de resistência de Constituição CD 15 ou sofrerá um efeito aleatório determinado pela rolagem na tabela Choque do Sistema. Por exemplo, uma criatura que tenha um máximo de 30 pontos de vida deve realizar uma resistência de Constituição se sofrer 15 de dano ou mais de uma única fonte.

Choque do Sistema

d10	Efeito
1	A criatura cai para 0 pontos de vida.
2–3	A criatura cai para 0 pontos de vida, mas está estável.
4–5	A criatura fica atordoada até o final do seu próximo turno.
6–7	A criatura não pode realizar reações e tem desvantagem nas jogadas de ataque e testes de habilidade até o final do seu próximo turno.
8–10	A criatura não pode realizar reações até o final do seu próximo turno.

Moral

Alguns combatentes podem fugir quando estiverem em desvantagem durante uma luta. Você pode usar essa regra opcional para ajudar a determinar quando os monstros e PdMs fogem.

Uma criatura fugiria em quaisquer das seguintes circunstâncias:

- A criatura é surpreendida.
- A criatura é reduzida à metade dos seus pontos de vida ou mais pela primeira vez na batalha.
- A criatura não tem como ferir o lado oposto em seu turno.

Um grupo de criaturas poderia fugir em quaisquer das seguintes circunstâncias:

- Todas as criaturas no grupo são surpreendidas.
- O líder do grupo é reduzido a 0 pontos de vida, incapacitado, feito prisioneiro ou removido da batalha.
- O grupo é reduzido à metade do seu tamanho original sem perdas do lado oposto.

Para determinar se uma criatura ou grupo de criaturas foge, faça um teste de resistência de Sabedoria CD 10 para a criatura ou para o líder do grupo. Se a oposição for esmagadora, o teste de resistência é feito com desvantagem, ou você pode decidir que o teste fracassa automaticamente. Se o líder do grupo não puder realizar o teste de resistência por qualquer razão, deixe a criatura no grupo com o valor de Carisma mais alto, em seguida, fazer o teste de resistência, no lugar.

Com um fracasso na resistência, a criatura afetada ou grupo foge pela rota mais rápida. Se for impossível escapar, a criatura ou grupo se renderá. Se uma criatura ou grupo que se renda for atacado por seus conquistadores, a batalha deve continuar e é improvável que tentativas seguintes de fugir ou se render ocorram.

Um teste de resistência fracassado nem sempre beneficia os aventureiros. Por exemplo, um ogro que fuja do combate poderia alertar o resto da masmorra ou fugir com o tesouro que os personagens esperavam saquear.

Criando um Monstro

O *Manual dos Monstros* contém centenas de monstros prontos para jogar, mas ele não inclui cada monstro que você possa imaginar. Parte da experiência de D&D é a simples diversão de criar novos monstros e personalizar os existentes, por qualquer razão além de surpreender e agradar os seus jogadores com algo que eles nunca enfrentaram antes.

O primeiro passo no processo é trazer o conceito do seu monstro. O que torna ele único? Onde ele vive? Qual papel você quer que ele desempenhe em sua aventura, campanha ou mundo? Como o que ele se parece? Ele tem alguma habilidade estranha? Quando você tiver respondido essas perguntas, você pode começar a imaginar como representar seu monstro no jogo.

Modificando um Monstro

Quando você tiver uma ideia para um monstro, você precisará de estatísticas para representa-lo. A primeira pergunta que você deveria se fazer é: Posso usar estatísticas que já existem?

Um bloco de estatísticas no *Manual dos Monstros* pode ser um bom ponto de partida para seu monstro. Imagine, por exemplo, que você quer criar um predador arbóreo inteligente que caça elfos. Não existe tal monstro no *Manual dos Monstros*, mas o quaggoth é um predador humanoide selvagem com um deslocamento de escalada. Você poderia usar o bloco de estatísticas do quaggoth para seu novo monstro, não alterando nada além do nome da criatura. Você também pode fazer pequenas alterações, como substituir o idioma do quaggoth, Subterrâneo, por um mais apropriado, como Élfico ou Silvestre.

Precisa de uma fênix flamejante? Pegue a águia gigante ou roca, dê a ela imunidade a fogo e permita que ela cause dano de fogo com seus ataques. Precisa de um macaco voador? Considere um babuíno com asas e deslocamento de voo. Praticamente qualquer monstro que você possa imaginar pode ser criado usando um dos já existentes.

Adaptar um bloco de estatísticas é muito mais rápido que criar um do zero, e existem mudanças que você pode fazer a um monstro existente que não afetam o nível de desafio dele, como substituir idiomas, mudar sua tendência ou adicionar sentidos especiais. Porém, quando você muda as habilidades ofensiva ou defensiva do monstro, como seus pontos de vida ou dano, seu nível de desafio deveria mudar, como mostrado posteriormente.

Trocando de Armas

Se um monstro empunha uma arma manufaturada, você pode substituir essa arma por uma diferente. Por exemplo, você poderia substituir a espada longa de um hobgoblin por uma alabarda. Não esqueça de mudar o dano e alcance de ataque quando apropriado. Também esteja ciente das consequências de mudar de uma arma de uma mão para uma de duas mãos, ou vice versa. Por exemplo, um hobgoblin empunhando uma alabarda (uma arma de duas mãos) perde o benefício do seu escudo, assim reduzindo sua CA em 2.

Adicionando um Traço Especial

Outra forma simples de personalizar um monstro é adicionar um traço especial. Você pode adicionar um traço especial de sua própria autoria ou pode escolher um traço especial de uma das muitas criaturas do *Manual dos Monstros*. Por exemplo, você pode criar um híbrido goblin-

aranha ao dar ao goblin normal o traço especial Escalada Aracnídea, transformar um troll ordinário em um troll de duas cabeças dando a ele o traço especial Duas Cabeças, ou transformar um urso-coruja num urso-coruja voador dando a ele asas e o deslocamento de voo de uma coruja gigante.

Criando Estatísticas de Monstro Rapidamente

Se tudo que você precisa são estatísticas simples para um monstro de um nível de desafio em particular, siga os passos daqui. Se você quer criar algo mais parecido com o bloco de estatísticas de um monstro do *Manual dos Monstros*, pule para a seção "Criando o Bloco de Estatísticas de um Monstro".

Estatísticas de Monstro por Nível de Desafio

		Defensiva		Ofensiva		
ND	**Bônus de Prof.**	**CA**	**PV**	**Bônus de Ataque**	**Dano/ Rodada**	**CD de Resist.**
0	+2	13	1–6	+3	0–1	13
1/8	+2	13	7–35	+3	2–3	13
1/4	+2	13	36–49	+3	4–5	13
1/2	+2	13	50–70	+3	6–8	13
1	+2	13	71–85	+3	9–14	13
2	+2	13	86–100	+3	15–20	13
3	+2	13	101–115	+4	21–26	13
4	+2	14	116–130	+5	27–32	14
5	+3	15	131–145	+6	33–38	15
6	+3	15	146–160	+6	39–44	15
7	+3	15	161–175	+6	45–50	15
8	+3	16	176–190	+7	51–56	16
9	+4	16	191-205	+7	57–62	16
10	+4	17	206–220	+7	63–68	16
11	+4	17	221–235	+8	69–74	17
12	+4	17	236–250	+8	75–80	17
13	+5	18	251–265	+8	81–86	18
14	+5	18	266–280	+8	87–92	18
15	+5	18	281–295	+8	93–98	18
16	+5	18	296–310	+9	99–104	18
17	+6	19	311–325	+10	105–110	19
18	+6	19	326–340	+10	111–116	19
19	+6	19	341–355	+10	117–122	19
20	+6	19	356–400	+10	123–140	19
21	+7	19	301–445	+11	141–158	20
22	+7	19	446–490	+11	159–176	20
23	+7	19	491–535	+11	177–194	20
24	+7	19	536–580	+12	195–212	21
25	+8	19	581–625	+12	213–230	21
26	+8	19	526–670	+12	231–248	21
27	+8	19	671–715	+13	249–266	22
28	+8	19	716–760	+13	267–284	22
29	+9	19	761–805	+13	285–302	22
30	+9	19	806–850	+14	303–320	23

Passo 1. Nível de Desafio Pretendido

Escolha o nível de desafio (ND) pretendido para o seu monstro. Saiba que o nível de desafio pretendido do monstro irá ajudar você a definir o bônus de proficiência e outras estatísticas de combate importantes. Não se preocupe em definir o nível de desafio exato: você pode fazer ajustes nos passos seguintes.

Um único monstro com um nível de desafio igual ao nível dos aventureiros é, sozinho, um desafio razoável para um grupo de quatro personagens. Se o monstro é destinado a ser enfrentado em pares ou bandos, seu nível de desafio pretendido deveria ser menor que o nível do grupo.

Não caia na armadilha de pensar que seu monstro deve ter um nível de desafio igual ao nível dos personagens para ser um desafio digno. Tenha em mente que os monstros com um nível de desafio menor podem ser uma ameaça para personagens de alto nível quando enfrentados em grupos.

Passo 2. Estatísticas Básicas

Use a tabela Estatísticas de monstro por Nível de Desafio para determinar a Classe de Armadura, pontos de vida, bônus de ataque e dano causado por rodada do monstro baseado no nível de desafio que você escolher no passo 1.

Passo 3. Ajustando Estatísticas

Aumente ou diminua a Classe de armadura, pontos de vida, bônus de ataque, dano causado por rodada e CD de resistência como achar adequado, baseado em qualquer que seja o conceito que você tem em mente para o monstro. Por exemplo, se você precisa de um monstro bem armadurado, aumente sua Classe de Armadura.

Quando você tiver feito os ajustes desejados, anote as estatísticas do monstro. Se existirem quaisquer outras estatísticas que você acha que o monstro precisa (como valores de habilidade), siga os passos apropriados em "Criando o Bloco de Estatísticas de um Monstro".

Passo 4. Nível de Desafio Final

Calcule o nível de desafio final do monstro, contando com os ajustes que você fez no passo 3.

Nível de Desafio Defensivo. Leia a coluna de Pontos de Vida da tabela Estatísticas de Monstro por Nível de Desafio até você encontrar os pontos de vida do monstro. Então, procure e anote o nível de desafio sugerido para um monstro com esses pontos de vida.

Agora procure a Classe de Armadura sugerida para um monstro desse nível de desafio. Se o CA do seu monstro for, pelo menos, dois pontos maior ou menor que o número indicado, ajuste o nível de desafio sugerido pelos seus pontos de vida para cima ou para baixo em 1 para cada 2 pontos de diferença.

Nível de Desafio Ofensivo. Leia a coluna Dano/ Rodada da tabela Estatísticas de Monstro por Nível de Desafio até encontrar o dano causado por rodada pelo seu monstro. Então, procure e anote o nível de desafio sugerido para um monstro que cause essa quantidade de dano.

Agora procure pelo bônus de ataque sugerido para um monstro desse nível de desafio. Se o bônus de ataque do seu monstro for, pelo menos, dois pontos maior ou menor que o número indicado, ajuste o nível de desafio sugerido pelo dano causado para cima ou para baixo em 1 para cada 2 pontos de diferença.

Se o monstro conta mais com efeitos com testes de resistência que com ataques, use a CD de Resist. do monstro, ao invés do seu bônus de ataque.

Se o seu monstro usa bônus de ataques ou CDs de resistência diferentes, use o que será usado com mais frequência.

Nível de Desafio Médio. O nível de desafio final do monstro é a média dos seus níveis de desafio defensivo e ofensivo. Arredonde a média para cima ou para baixo

para o nível de desafio mais próximo para determinar o nível de desafio final do seu monstro. Por exemplo, se o nível de desafio defensivo do monstro for 2 e seu nível de desafio ofensivo for 3, seu nível final será 3.

Com o nível de desafio final, você pode determinar o bônus de proficiência do monstro usando a tabela Estatísticas de Monstro por Nível de Desafio. Use a tabela Pontos de Experiência por Nível de Desafio para determinar quanto XP o monstro vale. Um monstro de nível de desafio 0 vale 0 XP se não representar uma ameaça. Do contrário, ele vale 10 XP.

Criar um monstro não é apenas um exercício de mastigação de números. As orientações nesse capítulo podem ajudar você a criar monstros, mas a única forma de saber se um monstro será divertido é testando-o em jogo. Após ver seu monstro em ação, você pode querer ajustar o nível de desafio dele para cima ou para baixo, baseado nas suas experiências.

Pontos de Experiência por Nível de Desafio

ND	XP	ND	XP
0	0 ou 10	14	11.500
1/8	25	15	13.000
1/4	50	16	15.000
1/2	100	17	18.000
1	200	18	20.000
2	450	19	22.000
3	700	20	25.000
4	1.100	21	33.000
5	1.800	22	41.000
6	2.300	23	50.000
7	2.900	24	62.000
8	3.900	25	75.000
9	5.000	26	90.000
10	5.900	27	105.000
11	7.200	28	120.000
12	8.400	29	135.000
13	10.000	30	155.000

Criando o Bloco de Estatísticas de um Monstro

Se você quiser um bloco de estatísticas de monstro completo, use o método a seguir para criar seu novo monstro.

A introdução do *Manual dos Monstros* esclarece todos os componentes do bloco de estatísticas de um monstro. Familiarize-se com esse material antes de começar. Ao longo da criação do seu monstro, se você se encontrar num impasse, deixe os exemplos do *Manual dos Monstros* guia-lo.

Quando você tiver um conceito de monstro em mente, siga os passos a seguir.

Passo 1. Nome

O nome de um monstro deveria ser levado em consideração, tanto quanto outros aspectos do monstro, se não mais.

Seu monstro poderia ser baseado em uma criatura do mundo real ou num monstro da mitologia, em tais casos, seu nome deveria ser óbvio. Se você precisar inventar um nome, tenha em mente que os melhores nomes refletem a aparência ou natureza do monstro (como o mímico e o urso-coruja) ou tem uma boa ligação com eles (como o chuul e o thri-kreen).

Passo 2. Tamanho

Faça seu monstro com o tamanho que quiser: Miúdo, Pequeno, Médio, Grande, Enorme ou Imenso.

O tamanho do monstro determina os dados usados para calcular seus pontos de vida, no passo 8. O tamanho também determina quanto espaço o monstro ocupa, como discutido no *Livro do Jogador*.

Passo 3. Tipo

O tipo do monstro fornece compreensão sobre sua origem e natureza. O *Manual dos Monstros* descreve cada tipo de monstro. Escolha o tipo que melhor se encaixe no seu conceito para o monstro.

Passo 4. Tendência

Caso seu monstro não tenha conceito de moral, ele é imparcial. Caso contrário, ele tem uma tendência apropriada a sua natureza e perspectiva moral, como discutido no *Livro do Jogador*.

Passo 5. Valores e Modificadores de Habilidade

Monstros, assim como personagens de jogadores, tem seis valores de habilidade. Um monstro não pode ter um valor inferior a 1 ou superior a 30 em qualquer habilidade.

O valor de qualquer habilidade de um monstro determina seu modificador, como mostrado na tabela Valores e Modificadores de Habilidade do *Livro do Jogador*.

Se você não conseguir decidir quais os valores de habilidade um monstro deveria ter, procure por monstros similares no *Manual dos Monstros* e copie os valores de habilidade deles. Por exemplo, se seu monstro é tão esperto quanto um camponês humano, dê a ele Inteligência 10 (+0 de modificador). Se ele for tão forte quanto um ogro, dê a ele Força 19 (+4 de modificador).

Passo 6. Nível de Desafio Pretendido

Escolha um nível de desafio para seu monstro. Veja o passo 1 em “Criando Estatísticas de Monstro Rapidamente” para mais informações. Você irá usar o bônus de proficiência em passos posteriores, então, anote-o agora ou lembre-se dele.

Passo 7. Classe de Armadura

A Classe de Armadura de um monstro tem uma influência direta no seu nível de desafio e vice versa. Você pode determinar a Classe de Armadura do seu monstro de duas formas.

Use a Tabela. Você pode escolher uma CA apropriada baseado na nível de desafio desejado para o monstro, como mostrado na tabela Estatísticas de Monstro por Nível de Desafio. A tabela fornece a base de CA para um monstro de um nível de desafio específico. Sinta-se à vontade para ajustar a CA como achar melhor. Por exemplo, a CA base para nível de desafio 1 é 13, mas, caso seu monstro esteja bem armadurado, aumenta a CA de acordo. Não se preocupe se a CA do monstro não combinar com o nível de desafio pretendido para o monstro. Outros fatores podem afetar o nível de desafio dele, como mostrado nos passos posteriores.

Determine uma CA Apropriada. Alternativamente, você pode determinar uma CA apropriada baseado no tipo de armadura que o monstro veste, sua armadura natural ou algum outro incremento na Classe de Armadura (como pela magia *armadura arcana*). Novamente, não se

preocupe se a CA do monstro não combinar com o nível de desafio pretendido para ele.

Se seu monstro vestir uma armadura manufaturada, a Classe de Armadura dele será baseada no tipo de armadura vestida (veja o *Livro do Jogador* para os tipos de armadura). Se o monstro carrega um escudo, aplique o bônus do escudo a CA dele, como normal.

Um monstro que não vista uma armadura deveria ter uma armadura natural, nesse caso, sua CA é igual a 10 + seu modificador de Destreza + seu bônus de armadura natural. Um monstro com uma pele grossa geralmente tem um bônus de armadura natural entre +1 e +3. O bônus pode ser maior caso a criatura seja excepcionalmente bem armadurada. Um gorgon, por exemplo, é coberto por placas de aço e tem um bônus de armadura natural de +9.

Passo 8. Pontos de Vida

Os pontos de vida de um monstro tem uma influência direta no seu nível de desafio e vice versa. Você pode determinar os pontos de vida do seu monstros de duas formas.

Use a Tabela. Você pode começar com o nível de desafio pretendido para o monstro e usar a tabela Estatísticas de Monstro por Nível de Desafio para determinar um número apropriado de pontos de vida. A tabela apresenta uma variação de pontos de vida para cada nível de desafio.

Atribua Dados de Vida. Alternativamente, você pode atribuir um número de Dados de Vida para um monstro, então calcular seus pontos de vida médios. Não se preocupe se os pontos de vida não combinarem com o nível de desafio pretendido para o monstro. Outros fatores podem afetar o nível de desafio de um monstro, como mostrado nos passos seguintes, e você sempre pode ajustar os Dados de Vida e pontos de vida depois.

Um monstro pode ter quantos Dados de Vida você quiser, mas o tamanho do dado usado para calcular seus pontos de vida depende do tamanho do monstro, como mostrado na tabela Dado de Vida por Tamanho. Por exemplo, um monstro Médio usa d8s para pontos de vida, então, um monstro Médio com 5 Dados de Vida e Constituição 13 (+1 de modificador) teria 5d8 + 5 pontos de vida.

Um monstro geralmente tem uma média de pontos de vida baseada no seu Dado de Vida. Por exemplo, uma criatura com 5d8 + 5 pontos de vida teria uma média de 27 pontos de vida (5 x 4,5 + 5).

Dado de Vida por Tamanho

Tamanho do Monstro	Dado de Vida	PV Médio por Dado
Miúdo	d4	2½
Pequeno	d6	3½
Médio	d8	4½
Grande	d10	5½
Enorme	d12	6½
Imenso	d20	10½

Passo 9. Vulnerabilidade, Resistência e Imunidade a Dano

Decida se seu monstro terá vulnerabilidade, resistência ou imunidade a um ou mais tipos de dano (veja o *Livro do Jogador* para descrições dos diversos tipos de dano). Atribua uma vulnerabilidade, resistência ou imunidade a um monstro apenas quando for intuitivo. Por exemplo, faz

sentido para um monstro de lava derretida ser imune a dano de fogo.

Dar a um monstro resistências ou imunidades a três ou mais tipos de dano (especialmente dano de concussão, perfurante e cortante) é como dar pontos de vida extras a ele. Porém, os aventureiros tem mais recursos em níveis altos para contrapor tais defesas, tornando resistências e imunidades menos relevantes em níveis elevados.

Pontos de Vida Efetivos. Se um monstro tiver resistência ou imunidade a diversos tipos de dano – especialmente dano de concussão, cortante e perfurante de armas não-mágicas – e nem todos os personagens no grupo possuírem formas de contrapor essa resistência ou imunidade, você precisa levar essas defesas em conta quando comparar os pontos de vida do seu monstro com o nível de desafio pretendido. Usando a tabela Pontos de Vida Efetivos Baseados em Resistências e Imunidades, aplique o multiplicador apropriado aos pontos de vida do monstro para determinar seus pontos de vida efetivos com o propósito de galgar seu nível de desafio final. (Os pontos de vida reais do monstro não devem mudar.)

Por exemplo, um monstro com um nível de desafio pretendido 6, 150 pontos de vida e resistência a dano de concussão, cortante e perfurante de armas não-mágicas efetivamente tem 225 pontos de vida (usando o multiplicador de 1,5 para resistências) com o propósito de galgar seu nível de desafio final.

Monstros normalmente não tem vulnerabilidade a mais de um ou dois tipos de dano. As vulnerabilidades não afetam significativamente o nível de desafio de um monstro, a não ser que um monstro tenha vulnerabilidade a diversos tipos de dano que são prevalecentes, especialmente dano de concussão, cortante e perfurante. Para tais criaturas, reduza seus pontos de vida efetivos à metade. Ou ainda melhor, elimine as vulnerabilidades e dê ao monstro frágil menos pontos de vida.

Pontos de Vida Efetivos Baseados em Resistências e Imunidades

Nível de Desafio Pretendido	Multiplicador de PV por Resistências	Multiplicador de PV por Imunidades
1–4	X 2	X 2
5–10	X 1,5	X 2
11–16	X 1,25	X 1,5
17 ou maior	X 1	X 1,25

Passo 10. Bônus de Ataque

O bônus de ataque de um monstro tem uma influência direta no seu nível de desafio e vice versa. Você pode determinar o bônus de ataque do seu monstros de duas formas.

Use a Tabela. Você pode começar com o nível de desafio pretendido para o monstro e usar a tabela Estatísticas de Monstro por Nível de Desafio para determinar um bônus de ataque apropriado para todos os ataques do monstro, independentemente dos seus valores de habilidade.

A tabela apresenta o bônus de ataque base para cada nível de desafio. Sinta-se à vontade para ajudar o bônus de ataque como achar apropriado para combinar com qualquer que seja o conceito que você tem em mente. Por exemplo, o bônus de ataque base para um monstro de nível de desafio 1 é +3, mas se você precisa de mais precisão, aumenta o bônus de acordo. Não se preocupe se o bônus de ataque do monstro não combinar com o nível de desafio pretendido para ele. Outros fatores podem afetar o nível de desafio dele, como mostrado nos passos posteriores.

Calcular Bônus de Ataque. Alternativamente, você pode calcular os bônus de ataque de um monstro da mesma forma que um jogador calcula os bônus de ataque do seu personagem.

Quando um monstro fizer uma ação que requeira uma jogada de ataque, seu bônus de ataque será igual ao seu bônus de proficiência + seu modificador de Força ou Destreza. Um monstro geralmente aplica seu modificador de Força a ataques corpo-a-corpo e modificador de Destreza em ataques à distância, apesar de criaturas menores, às vezes, usarem Destreza para ambos.

Novamente, não se preocupe se os bônus de ataque não combinarem com o nível de desafio pretendido para o monstro. Você sempre pode ajustar o bônus de ataque do monstro posteriormente.

Passo 11. Dano

O dano causado por um monstro – a quantidade de dano que ele causa a cada rodada – tem uma influência direta no seu nível de desafio e vice versa. Você pode determinar o bônus de ataque do seu monstros de duas formas.

Use a Tabela. Você pode começar com o nível de desafio pretendido para o monstro e usar a tabela Estatísticas de Monstro por Nível de Desafio para determinar quanto dano o monstro deveria dar a cada rodada. A tabela apresenta uma margem para cada nível de desafio. Não importa como esse dano é dividido ou distribuído; por exemplo, um monstro poderia causar o dano por rodada com um ataque, ou o dano poderia ser dividido entre múltiplos ataques contra um ou mais oponentes.

Escolha o tipo de dano baseado em como você imaginou que o dano seria causado. Por exemplo, se o monstro estiver atacando com garras afiadas, o dano que ele causa provavelmente é cortante. Se suas garras são venenosas, uma parte do dano deveria ser de veneno, ao invés de cortante.

Se você quer que o dano causado varie levemente de rodada para rodada, você pode traduzir a margem de dano em uma expressão com um único dado (para um monstro com um ataque) ou expressões com vários dados (para um monstro com múltiplos ataques). Por exemplo, um monstro de nível de desafio 2 causa 15–20 de dano por rodada. Se você imaginou a criatura tendo Força 18 (+4 de modificador), você poderia dar a ela um ataque corpo-a-corpo que cause 3d8 + 4 (média de 17,5) de dano, dividir o dano causado em dois ataques separados que causem 1d10 + 4 (média de 9) de dano cada, ou usar qualquer outra combinação onde o dano médio causado caia dentro da margem desejada.

Basear o Dano na Arma. Alternativamente, você pode usar uma expressão de dado para representar o dano que um monstro causa em cada um dos seus ataques baseado em qualquer arma que ele esteja usando.

Não se preocupe se o dano causado não combine com o nível de desafio pretendido para o monstro. Outros fatores podem afetar o nível de desafio dele, como mostrado nos passos posteriores e você sempre pode ajustar o dano causado pelo monstro posteriormente.

Alguns monstros usam armas naturais, como garras ou esporões. Outros empunham armas manufaturadas.

Se um monstro tiver armas naturais, você decide quanto dano ele causa com essas armas, assim como o tipo de dano. Veja o *Manual dos Monstros* para exemplos.

Se um monstro empunha uma arma manufaturada, ele causa dano apropriado a arma. Por exemplo, um machado grande nas mãos de um monstro Médio causa 1d12 de dano cortante mais o modificador de Força do monstro, como normal para essa arma.

Monstros maiores geralmente empunham armas maiores que causam dados de dano extra ao atingir. Dobre os dados de dano caso a criatura seja Grande, triplique os dados de dano da arma se ela for Enorme e quadruplique os dados de dano da arma se ela for Imensa. Por exemplo, um gigante Enorme empunha um machado grande apropriadamente maior que causa 3d12 de dano cortante (mais seu bônus de Força), ao invés do 1d12 normal.

Uma criatura tem desvantagem nas jogadas de ataque com uma ama que seja feita sob medida para um atacante maior. Você pode dizer que uma arma feita sob medida para um atacante duas ou mais categorias de tamanho maior é muito grande para a criatura usar.

Dano Geral Causado. Para determinar o dano geral causado por um monstro, pegue o dano médio que ele causa em cada um dos seus ataques em uma rodada e junte todos. Se um monstro tiver opções de ataque diferentes, use os ataques mais efetivos do monstro para determinar o dano causado. Por exemplo, um gigante do fogo pode fazer dois ataques com espada grande ou um ataque com pedra em uma rodada. Os ataques com a espada grande causam mais danos, então, o hábito desse ataque determina o dano causado pelo gigante do fogo.

Se o dano causado pelo monstro variar de uma rodada para a outra, calcule o dano causado por ele a cada rodada para as três primeiras rodadas de combate e pegue a média. Por exemplo, um dragão branco jovem tem um hábito de ataques múltiplos (um ataque de mordida e dois ataques de garra) que causam uma média de 37 de dano por rodada, assim como sua arma de sopro que causa 45 de dano, ou 90, se atingir dois alvos (e provavelmente vai). Nas três primeiras rodadas de combate, o dragão provavelmente irá usar sua arma de sopro uma vez e seu hábito de ataques múltiplos duas, então, a média de dano causada por ele nas três primeiras rodadas seria (90 + 37 + 37) ÷ 3, ou 54 de dano (arredondado para baixo).

Quando estiver calculando o dano causado por um monstro, conte também com características especiais fora de rodada que causem dano, como auras, reações, ações lendária ou ações de covil. Por exemplo, a Aura Flamejante do balor causa 10 de dano de fogo a qualquer criatura que o atinja com um ataque corpo-a-corpo. A aura também causa 10 de dano de fogo a todas as criaturas a até 1,5 metro do balor no início de cada turno dele. Se você considerar que uma criatura do grupo estiver a 1,5 metro do balor todo o tempo, atingindo ele com uma arma corpo-a-corpo a cada rodada, dano causado pelo balor por rodada aumenta em 20.

Ataque de Batedores

Muitos monstros tem ataques que fazem mais do que causar dano. Alguns efeitos que podem ser adicionados a ataques para dar um pouco mais de tempero incluem:

- Adicionar dano de um tipo diferente ao ataque
- Permitir que o monstro agarre o alvo ao atingir
- Permitir que o monstro derrube o alvo no chão ao atingir
- Impor uma condição no alvo se o ataque atingir e o alvo fracassar num teste de resistência

Passo 12. CDs de Resistência

Um monstro pode ter um ataque ou algum outro traço que obrigue um alvo a fazer um teste de resistência. As CDs de resistência para resistir a tais efeitos tem uma influência direta no seu nível de desafio e vice versa. Você pode determinar as CDs de resistência de duas formas.

Use a Tabela. Você pode começar com o nível de desafio pretendido para o monstro e usar a tabela Estatísticas de Monstro por Nível de Desafio para determinar a CD de resistência apropriada de qualquer efeito que obrigue um alvo a fazer um teste de resistência.

Calcule as CDs. Alternativamente, você pode calcular as CDs de resistência do monstro como a seguir: 8 + bônus de proficiência do monstro + modificador de habilidade relevante do monstro. Você escolhe a habilidade que melhor se aplica.

Por exemplo, se o efeito é um veneno, a habilidade relevante provavelmente seja a Constituição do monstro. Se o efeito for similar ao de uma magia, a habilidade relevante deveria ser a Inteligência, Sabedoria ou Carisma do monstro.

Não se preocupe se as CDs de resistência não combinarem com o nível de desafio pretendido para o monstro. Outros fatores podem afetar o nível de desafio do monstro, como mostrado em passos posteriores e você sempre pode ajustar as CDs de resistência posteriormente.

Passo 13. Traços Especiais, Ações e Reações

Alguns traços especiais (como Resistência à Magia), ações especiais (como Invisibilidade Superior) e reações especiais (como Aparar) podem aprimorar a efetividade de combate de um monstro e, potencialmente, aumentar o nível de desafio dele.

A tabela Características de Monstro lista diversas características que você pode copiar do Manual dos Monstros. A tabela descreve como as características aumentam a Classe de Armadura, pontos de vida, bônus

de ataque ou dano causado efetivos com os propósitos de determinar o nível de desafio dele. (As características não mudam realmente as estatísticas do monstro.) Características que não tenham qualquer efeito no nível de desafio do monstro são descritas com um traço (–).

Quando atribuir traços especiais, ações ou reações para um monstro, tenha em mente que nem todos os monstros precisam disso. Quanto mais você adiciona, mais complexo (e difícil de conduzir) o monstro se torna.

Conjuração Inata e Conjuração. O impacto que os traços especiais Conjuração Inata e Conjuração tem no nível de desafio de um monstro depende das magias que o monstro pode conjurar. Magias que causem mais dano que o hábito de ataque normal do monstro e magias que aumentem a CA ou pontos de vida do monstro precisam ser levadas em consideração para determinar o nível de desafio final do monstro. Veja a seção "Traços Especiais" na introdução do *Livro dos Monstros* para mais informações sobre esses dois traços especiais.

Passo 14. Deslocamento

Cada monstro tem um deslocamento de caminhada. (Monstros imóveis tem deslocamento de caminhada de 0 metros.) Além do seu deslocamento de caminhada, um monstro pode ter um ou mais outros deslocamentos, incluindo deslocamento de escavação, escalada, voo ou natação.

Monstro Voador. Aumente a Classe de Armadura efetiva do monstro em 2 (não sua CA real) se ele puder voar e causar dano à distância e, se o nível de desafio pretendido por 10 ou menor (personagens de nível maior tem uma grande capacidade de causar dano a criaturas voadoras).

Passo 15. Bônus de Testes de Resistência

Se você quer que um monstro seja extraordinariamente resistente a certos tipos de efeitos, você pode dar a ele um bônus em um teste de resistência ligado a uma habilidade em particular.

Um bônus em teste de resistência é melhor usado para contrapor um valor de habilidade baixo. Por exemplo, um monstro morto-vivo com um valor de Sabedoria baixo poderia ter um bônus no teste de resistência de Sabedoria para explicar o fato de ser mais difícil enfeitiçar, amedrontar ou expulsa-lo que sua Sabedoria indicaria.

Um bônus em teste de resistência é igual ao bônus de proficiência do monstro + o modificador de habilidade relevante do monstro.

Um monstro com três ou mais bônus em testes de resistência tem uma vantagem defensiva significativa, então, sua CA efetiva (não sua CA real) deveria ser aumentada quando for determinar seu nível de desafio. Se ele tiver três ou quatro bônus, aumenta a CA efetiva em 2. Se ele tiver cinco ou todos os bônus, aumente a CA efetiva em 4.

Passo 16. Nível de Desafio Final

A partir desse momento, você tem todas as informações estatísticas que você precisa para calcular o nível de desafio final do monstro. Esse passo é idêntico ao passo 4 em "Criando Estatísticas de Monstro Rapidamente". Calcule o nível de desafio defensivo do monstro e seu nível de desafio ofensivo, então pegue a média para chegar ao nível de desafio final.

Passo 17. Bônus de Perícia

Se você quer que um monstro seja proficiente em uma perícia, você pode dar a ele um bônus igual ao seu bônus de proficiência em testes relacionados a essa perícia. Por exemplo, um monstro com sentidos apurados poderia ter um bônus em testes de Sabedoria (Percepção), enquanto que um monstro duas caras teria um bônus em testes de Carisma (Enganação).

Você pode dobrar o bônus de proficiência para explicar uma elevada maestria. Por exemplo, um duplo é tão bom em enganar os outros que seu bônus em testes de Carisma (Enganação) é igual ao dobro do seu bônus de proficiência + seu modificador de Carisma.

Bônus em perícia não influenciam no nível de desafio de um monstro.

Passo 18. Imunidade a Condição

Um monstro pode ser imune a uma ou mais condições debilitantes, e essas imunidades não influenciam no seu nível de desafio. Para descrições das diversas condições, veja o apêndice A do *Livro do Jogador*.

Assim como imunidades a dano, imunidades a condições deveriam ser intuitivas e lógicas. Por exemplo, faz sentido um golem de pedra não poder ser envenenado, já que ele é um constructo sem um sistema nervoso ou órgãos internos.

Passo 19. Sentidos

Um monstro pode ter um ou mais dos seguintes sentidos especiais, que são descritos no *Manual dos Monstros*: percepção às cegas, visão no escuro, sentido sísmico e visão verdadeira. Se o monstro tem sentidos especiais ou não, isso não influencia no seu nível de desafio.

Valor de Percepção Passivo. Todos os monstros tem um valor de Sabedoria (Percepção) passivo, que é mais frequentemente usado para determinar se o monstro detecta a aproximação ou inimigos escondidos. O valor de Sabedoria (Percepção) passivo de um monstro é igual a 10 + seu modificador de Sabedoria. Se o monstro tiver proficiência na perícia Percepção, seu valor será 10 + seu bônus de Sabedoria (Percepção).

Passo 20. Idiomas

Se um monstro consegue falar um idioma não influencia no seu nível de desafio.

Um monstro pode dominar quantos idiomas falados você quiser, porém, poucos monstros conhecem mais de um ou dois, e muitos monstros (bestas em particular) não possuem qualquer idioma falado, no entanto. Um monstro que não possua a capacidade de falar ainda pode compreender um idioma.

Telepatia. Se um monstro tem telepatia ou não, isso não influencia no seu nível de desafio. Para mais informações sobre telepatia, veja o *Manual dos Monstros*.

Blocos de Estatísticas de PdM

O apêndice B do Manual dos Monstros contém blocos de estatísticas para arquétipos comuns de PdM como bandidos e guardas, assim como dicas para personaliza-los. Essas dicas incluem adicionar traços raciais do *Livro do Jogador*, equipar os PdMs com itens mágicos e troca de armadura, armas e magias.

Carascterísticas de Monstro

Nome	Exemplo de Monstro	Efeito no Nível de Desafio
Absorção de Dano	Golem de carne	–
Agarrador	Mímico	–
Agressivo	Orc	Aumenta o dano por rodada efetivo produzido pelo monstro em 2.
Amorfo	Pudim negro	–
Ancestralidade Feérica	Drow	–
Andar na Teia	Aranha gigante	–
Anfíbio	Kuo-toa	–
Anulação	Demilich	Aumenta a CA efetiva do monstro em 1.
Aparar	Hobgoblin senhor da guerra	Aumenta a CA efetiva do monstro em 1.
Aparência Falsa	Gárgula	–
Aparência Ilusória	Bruxa verde	–
Armas Angelicais	Deva	Aumenta o dano por rodada efetivo produzido pelo monstro na quantidade descrita no traço.
Arma de Sopro	Dragão negro ancião	Para determinar o dano efetivo produzido, considere que a arma de sopro atinge dois alvos e que cada alvo falha no teste de resistência.
Armas Mágicas	Balor	–
Aspecto Horripilante	Banshee	Veja Presença Aterradora.
Ataque Surpresa	Bugbear	Aumenta o dano efetivo do monstro por 1 rodada na quantidade descrita no traço.
Aumentar	Duergar	Aumenta o dano por rodada efetivo produzido pelo monstro na quantidade descrita no traço.
Bênção Infernal	Cambion	Aplica o modificador de Carisma do monstro a sua CA.
Bote	Tigre	Aumenta o dano efetivo do monstro por 1 rodada na quantidade que ele causa com a ação bônus recebida por esse traço.
Brutamontes	Bugbear	Aumenta o dano por rodada efetivo produzido pelo monstro na quantidade descrita no traço.
Camuflagem de Terreno	Bullywug	–
Conjuração	Lich	Veja o passo 13 abaixo de “Criando o Bloco de Estatísticas de um Monstro.”
Conjuração Inata	Djinni	Veja o passo 13 abaixo de “Criando o Bloco de Estatísticas de um Monstro.”
Constrição	Cobra constritora	Aumenta a CA efetiva do monstro em 1.
Corpo Elemental	Azer	Aumenta o dano por rodada efetivo produzido pelo monstro na quantidade descrita no traço.
Defesa Psíquica	Monge githzerai	Aplica o modificador de Sabedoria do monstro a sua CA se o monstro não estiver vestindo armadura ou empunhando um escudo.
Descuidado	Minotauro	–
Drenar Vida	Inumano	–
Duas Cabeças	Ettin	–
Eco Localização	Horror de gancho	–
Emboscador	Duplo	Aumenta o bônus de ataque efetivo do monstros em 1.
Enfeitiçar	Vampiro	–
Engolir	Behir	Considere que o monstro engole uma criatura e causa 2 rodadas de dano de ácido a ela.
Escalada Aracnídea	Ettercap	–
Escapada Ágil	Goblin	Aumenta a CA efetiva e o ataque efetivo do monstro em 4 (considerando que o monstro se esconda a cada rodada).
Escavador	Tríbulo brutal	–
Escorregadio	Kuo-toa	–
Estabilidade	Dao	–
Explosão da Morte	Magmin	Aumenta o dano por rodada efetivo produzido pelo monstro, por 1 rodada, na quantidade descrita no traço e considere que ele afeta duas criaturas.
Fedor	Troglodita	Aumenta a CA efetiva do monstro em 1.
Ferimento Enfurecedor	Quaggoth	Aumenta o dano do monstro, por 1 rodada, na quantidade descrita no traço.
Forma Etérea	Bruxa da noite	–
Forma Imutável	Golem de ferro	–
Fortitude de Morto-Vivo	Zumbi	Aumenta os pontos de vida efetivos do monstro baseado no nível de desafio pretendido: 1–4, 7 pv; 5–10, 14 pv; 11–16, 21 pv; 17 ou mais, 28 pv
Frenesi	Gnoll	Aumenta o dano efetivo por rodada do monstro em 2.
Frenesi de Sangue	Sahuagin	Aumenta o bônus de ataque efetivo do monstro em 4.

Nome	Exemplo de Monstro	Efeito no Nível de Desafio
Furtividade Sombria	Demônio das sombras	Aumenta a CA efetiva do monstro em 4.
Iluminação	Caveira flamejante	–
Imitar	Kenku	–
Implacável	Homem-javali	Aumenta os pontos de vida efetivos do monstro baseado no nível de desafio pretendido: 1–4, 7 pv; 5–10, 14 pv; 11–16, 21 pv; 17 ou mais, 28 pv
Imunidade à Expulsão	Ressurgido	–
Inescrutável	Androesfinge	–
Investida	Centauro	Aumenta o dano do monstro no ataque na quantidade descrita no traço.
Investida	Centauro	Aumenta o dano do monstro no ataque na quantidade descrita no traço.
Invisibilidade	Diabrete	–
Invisibilidade Superior	Dragão-fada	Aumenta a CA efetiva do monstro em 2.
Lembrança Labiríntica	Minotauro	–
Ler Pensamentos	Duplo	–
Liderança	Hobgoblin	–
Mergulho	Aarakocra	Aumenta o dano efetivo produzido pelo monstro em um ataque na quantidade descrita no traço.
Metamorfo	Homem-rato	–
Molinete	Estrangulador	–
Monstro de Cerco	Elemental da terra	–
Movimento Incorpóreo	Fantasma	–
Mudar Forma	Dragão de latão ancião	–
Pele de Camaleão	Troglodita	–
Percepção Transcendental	Kuo-toa	–
Possessão	Fantasma	Dobra os pontos de vida efetivos do monstro.
Prender a Respiração	Povo lagarto	–
Presença Aterradora	Dragão negro ancião	Aumenta os pontos de vida efetivos do monstro em 25%, se o monstro foi feito para enfrentar personagens de 10° nível ou inferior.
Reativa	Marilith	–
Redirecionar Ataque	Chefe goblin	–
Regeneração	Troll	Aumenta os pontos de vida efetivos do monstro em 3 x o número de pontos de vida regenerado a cada rodada.
Rejuvenescimento	Lich	–
Resistência à Expulsão	Lich	–
Resistência à Magia	Balor	Aumenta a CA efetiva do monstro em 2.
Resistência Lendária	Dragão negro ancião	Cada uso diário desse traço aumenta os pontos de vida efetivos do monstro baseado no nível de desafio pretendido: 1–4, 10 pv; 5–10, 20 pv; 11 ou mais, 30 pv.
Resolução	Diabo barbado	–
Salto Parado	Bullywug	–
Sensibilidade à Luz	Demônio das sombras	–
Sensibilidade à Luz Solar	Kobold	–
Sentido na Teia	Aranha gigante	–
Sentido Cego	Grimlock	–
Sentidos Aguçados	Cão infernal	–
Sobrevoo	Peryton	–
Susceptibilidade à Antimagia	Espada voadora	–
Táticas de Matilha	Kobold	Aumenta o bônus de ataque efetivo do monstro em 1.
Teia	Aranha gigante	Aumenta a CA efetiva do monstro em 1.
Teletransporte	Balor	–
Transferência de Dano	Manto negro	Dobra os pontos de vida efetivos do monstro. Aumente o dano efetivo por rodada do monstro em um terço dos pontos de vida dele.
Vantagem Marcial	Hobgoblin	Aumenta o dano efetivo de um ataque por rodada na quantidade recebida pelo traço.
Visão Diabólica	Diabo farpado	–

Se você deseja pegar um bloco de estatísticas de um PdM e adapta-lo para uma raça de monstro específica, aplique os modificadores de habilidade e adicione as características listadas na tabela Características de PdM. Se o CA, pontos de vida, bônus de ataque ou dano do PdM mudarem, recalcule seu nível de desafio.

Criando PdMs do Zero

Se você precisa de estatísticas completamente novas para um PdM, você tem duas opções:

- Você pode criar um bloco de estatísticas de PdM (similar aos do Manual dos Monstros) como você faria com um bloco de estatísticas de um monstro, como discutido na seção anterior.
- Você pode construir um PdM como faria com um personagem de jogador, como discutido no *Livro do Jogador*.

Se você decidir construir um PdM da mesma forma que construiria um personagem de jogador, você pode ignorar a escolha de um antecedente e, ao invés, escolher duas proficiências em perícia para o PdM.

A tabela Características de PdM resume os modificadores de habilidade e características de várias raças não-humanas, assim como várias criaturas do

Carascterísticas de PdM

Raça	Modificadores de Habilidade	Características
Aarakocra	+2 Des, +2 Sab	Ataque de Mergulho; ação de ataque com garras; deslocamento 6 m, voo 15 m, fala Auran
Anão*	+2 For ou +1 Sab, +2 Con	Resiliência Anã, Especialização em Rochas; deslocamento 7,5 m; visão no escuro 18 m; fala Comum e Anão
Bullywug	–2 Int, –2 Car	Anfíbio, Falar com Sapos e Rãs, Camuflagem Pantanosa, Salto Parado; deslocamento 6 m, natação 12 m; fala Bullywug
Draconato*	+2 For, +1 Car	Arma de Sopro (use o nível de desafio ao invés do nível para determinar o dano), Resistência a Dano, Ancestralidade Dracônica; fala Comum e Dracônico
Drow*	+2 Des, +1 Car	Ancestralidade Feérica, característica de Conjuração Inata do drow, Sensibilidade à Luz Solar; visão no escuro 36 m; fala Élfico e Subcomum
Elfo*	+2 Des, +1 Int ou Sab	Ancestralidade Feérica, Transe; visão no escuro 18 m; proficiência na perícia Percepção; fala Comum e Élfico
Esqueleto	+2 Des, –4 Int, –4 Car	Vulnerável a dano de concussão; imune a dano de veneno e exaustão; não pode ser envenenado; visão no escuro 18 m; não consegue falar, mas compreende os idiomas que conhecia em vida
Gnoll	+2 For, –2 Int	Frenesi; visão no escuro 18 m; fala Gnoll
Gnomo*	+2 Int, +1 Des ou Con	Esperteza Gnômica; tamanho Pequeno; deslocamento 7,5 m; visão no escuro 18 m; fala Comum e Gnômico
Gnomo, profundezas	+1 For, +2 Des	Esperteza Gnômica, Conjuração Inata, Especialização em Rochas; tamanho Pequeno; deslocamento 6 m; visão no escuro 36 m; fala Gnômico, Terran e Subcomum
Goblin	–2 For, +2 Des	Escapada Ágil; tamanho Pequeno; visão no escuro 18 m; fala Comum e Goblin
Grimlock	+2 For, –2 Car	Sentido Cego, Audição e Olfato Aguçados, Camuflagem Rochosa; não pode ser cegado; percepção às cegas 9 m ou 3 m enquanto estiver surdo (cego além desse raio); fala Subcomum
Halfling*	+2 Des, +1 Con ou Car	Bravura, Agilidade Halfling, Sortudo; tamanho Pequeno; deslocamento 7,5 m; fala Comum e Halfling
Hobgoblin	Nenhum	Vantagem Marcial; visão no escuro 18 m; fala Comum e Goblin
Kenku	+2 Des	Emboscador, Imitar; compreende Auran e Comum, mas fala apenas através do traço Imitar
Kobold	–4 For, +2 Des	Táticas de Matilha, Sensibilidade à Luz Solar; tamanho Pequeno; visão no escuro 18 m; fala Comum e Dracônico
Kuo-toa	Nenhum	Anfíbio, Percepção Transcendental, Escorregadio, Sensibilidade à Luz Solar; deslocamento 9 m, natação 9 m; visão no escuro 36 m; fala Subcomum
Meio-elfo*	+1 Des, +1 Int, +2 Car	Ancestralidade Feérica; visão no escuro 18 m; proficiência em duas perícias; fala Comum e Élfico
Meio-orc*	+2 For, +1 Des, +1 Con	Resistência Implacável; visão no escuro 18 m; proficiência na perícia Intimidação; fala Comum e Orc
Orc	+2 For, –2 Int	Agressivo; visão no escuro 18 m; fala Comum e Orc
Povo do mar	Nenhum	Anfíbio; deslocamento 3 m, natação 12 m; fala Aquan e Comum
Povo lagarto	+2 For, –2 Int	Prender a Respiração (15 min.), +3 de bônus de armadura natural na CA; deslocamento 9 m, natação 9 m; fala Dracônico
Tiefling*	+1 Int, +2 Car	Legado Infernal (use o nível de desafio ao invés do nível para determinar as magias), resistência a dano de fogo; visão no escuro 18 m, fala Comum e Infernal
Troglodita	+2 For, +2 Con, –4 Int, –4 Car	Pele de Camaleão, Fedor, Sensibilidade à Luz Solar; +1 de bônus de armadura natural na CA; visão no escuro 18 m; fala Troglodita
Zumbi	+1 For, +2 Con, –6 Int, –4 Sab, –4 Car	Fortitude de Morto-Vivo; imune a dano de veneno; não pode ser envenenado; visão no escuro 18 m; não consegue falar, mas compreende os idiomas que conhecia em vida

* Veja o *Livro do Jogador* para descrições dos traços dessa raça, nenhum deles altera o nível de desafio do PdM.

Manual dos Monstros com um nível de desafio menor que 1. Aplique esses modificadores e adicione essas características ao bloco de estatísticas do PdM, então determine o nível de desafio do PdM, assim como faria para um monstro. Características que afetem o nível de desafio de um monstro são listadas na tabela Características de Monstro. O bônus de proficiência do PdM é determinado pelo seu nível, assim como para um personagem, ao invés de pelo seu nível de desafio.
Se o monstro que você deseja usar não estiver listado na tabela, use o processo descrito em "Monstros com Classes".

Monstros com Classes

Você pode usar as regras no capítulo 3 do Livro do Jogador para dar níveis de classes a um monstro. Por exemplo, você pode transformar um lobisomem ordinário em um lobisomem com quatro níveis da classe bárbaro (tal monstro deveria ser expresso como "Lobisomem, bárbaro de 4° nível").

Comece com o bloco de estatísticas do monstro. O monstro ganha todas as características de classe para cada nível de classe que você adicionar, com as seguintes exceções:

- O monstro não ganha o equipamento inicial da classe adicionada.
- Para cada nível de classe que você adicionar, o monstro ganha um Dado de Vida do seu tipo normal (baseado em seu tamanho), ignorando a progressão de Dados de Vida da classe.
- O bônus de proficiência do monstro é baseado em seu nível de desafio, não em seus níveis de classe.

Quando você tiver terminado de adicionar níveis a um monstro, fique à vontade para alterar seus valores de habilidade como achar adequado (por exemplo, aumentando o valor de Inteligência de um monstro paraque o monstro seja um mago mais eficiente), e faça quaisquer outros ajustes que precisar. Você precisará recalcular o nível de desafio como se tivesse criado o monstro do zero.
A depender do monstro e do número de níveis de classe que você adicionou a ele, o nível de desafio dele pode mudar muito pouco ou aumentar drasticamente. Por exemplo, um lobisomem que ganhe quatro níveis de bárbaro é uma ameaça muito maior que antes. Em contrapartida, os pontos de vida, magias e outras características de classe que um dragão vermelho ancião ganharia por cinco níveis de mago não aumentaria seu nível de desafio.

Criando uma Magia

Quando estiver criando uma nova magia, use as magias existentes como parâmetro. Aqui estão algumas coisas a se considerar:

- Se uma magia é tão boa que um conjurador iria querer usa-la o tempo todo, ela pode ser muito poderosa para o nível dela.
- Uma longa duração ou área extensa pode funcionar para um efeito menor, a depender da magia.
- Evite magias que tenham uso muito limitado, como uma que funcione apenas contra dragões benignos. Apesar de uma magia do gênero poder existir no mundo, poucos personagens irão se preocupar em aprende-la ou prepara-la, a não ser que saibam com antecedência que fazê-lo valerá a pena.

- Esteja certo que a magia se encaixa com a identidade da classe. Magos e feiticeiros geralmente não tem acesso a magias de cura, por exemplo, e adicionar uma magia de cura para a lista de classe do mago poderia invadir a área do clérigo.

Magias de Dano

Para qualquer magia que cause dano, use a tabela Magia de Dano para determinar quanto dano aproximadamente é apropriado devido o nível da magia. A tabela considera que a magia causa metade do dano com um teste de resistência bem sucedido ou um ataque que erre. Se sua magia não causa dano com um sucesso na resistência, você pode aumentar o dano em 25 por cento.

Você pode usar dados de dano diferentes dos da tabela, contanto que o resultado médio seja aproximadamente o mesmo. Fazer isso pode adicionar um pouco mais de diversidade à magia. Por exemplo, você pode mudar o dano de um truque de 1d10 (média de 5,5) para 2d4 (média de 5), reduzindo o dano máximo e tornando um resultado mediano mais provável.

Magia de Dano

Nível de Magia	Um Alvo	Múltiplos Alvos
Truque	1d10	1d6
1°	2d10	2d6
2°	3d10	4d6
3°	5d10	6d6
4°	6d10	7d6
5°	8d10	8d6
6°	10d10	11d6
7°	11d10	12d6
8°	12d10	13d6
9°	15d10	14d6

Magias de Cura

Você também pode usar a tabela Magia de Dano para determinar quantos pontos de vida uma magia de cura recupera. Um truque não deveria oferecer cura.

Criando um Item Mágico

Os itens mágicos no capítulo 7, "Tesouro", são apenas um pouco dos tesouros mágicos que os personagens podem descobrir durante suas aventuras. Se seus jogadores são veteranos maduros e você quer surpreende-los, você pode tanto modificar um item existente quanto trazer algo novo.

Modificando um Item

A maneira mais fácil de inventar um novo item é copiar um existente. Se um paladino usa um mangual como sua arma principal, você poderia mudar uma *vingadora sagrada* para que ela seja um mangual ao invés de uma espada. Você pode transformar um *anel do aríete* em uma varinha, ou um *manto de proteção* em uma *tiara de proteção*, tudo sem alterar as propriedades do item.

Outras substituições são igualmente fáceis. Um item que cause dano de um tipo pode facilmente causar dano de outro tipo. Uma espada *língua flamejante* poderia causar dano elétrico ao invés de fogo, por exemplo. Uma capacidade pode substituir outra, então uma *poção de escalada* pode facilmente se tornar uma *poção de furtividade*.

Você também pode modificar um item ao fundir suas propriedades com as de outro item. Por exemplo, você poderia combinar os efeitos de um *elmo de compreensão de idiomas* com os de um *elmo de telepatia* em um único elmo. Isso torna o item mais poderoso (e provavelmente aumentará sua raridade), mas não vai estragar o jogo.

Finalmente, lembre-se das ferramentas que são oferecidas para modificar itens no capítulo 7, "Tesouro". Dando a um item uma propriedade menor interessante, um sofisma ou consciência pode alterar sua essência significativamente.

Criando um Item Mágico

Se modificar um item não for o bastante para o que você quer, você pode criar um do zero. Um item mágico deveria ou deixar um personagem fazer algo que ele não poderia antes, ou melhorar a habilidade do personagem de fazer algo que ele já faz. Por exemplo, um *anel de salto* permite que seu usuário salte grandes distâncias, assim melhorando o que um personagem já pode fazer. Um *anel do aríete*, no entanto, dá ao personagem a habilidade de causar dano de energia.

Quanto mais simples for sua abordagem, mais fácil será para um personagem usar o item em jogo. Dar

cargas ao item é legal, especialmente se ele tiver diversas habilidades diferentes, mas simplesmente decidir que um item está sempre ativo ou pode ser usado um número fixo de vezes por dia é mais fácil de gerenciar.

Nível de Poder

Se você fizer um item que permite que um personagem mate o que quer que ele atinja com ele, esse item provavelmente irá desequilibrar seu jogo. Por outro lado, um item cujo benefício raramente acontece não é suficiente para uma recompensa e provavelmente não vale a pena ser dado como uma.

Use a tabela Poder de Item Mágico por Raridade como guia para ajudar você a determinar quão poderoso um item deveria ser, baseado em sua raridade.

Poder de Item Mágico por Raridade

Raridade	Nível Máximo de Magia	Bônus Máximo
Comum	1°	–
Incomum	3°	+1
Raro	6°	+2
Muito raro	8°	+3
Lendário	9°	+4

Nível Máximo de Magia. Essa coluna da tabela indica o efeito de nível de magia mais elevado que o item deveria fornecer, na forma de uma propriedade de um uso diário ou similarmente limitada. Por exemplo, um item comum poderia fornecer o benefício de uma magia de 1° nível uma vez por dia (ou apenas uma vez, se for consumível). Um item raro, muito raro ou lendário poderia permitir que seu dono conjure uma magia de nível baixo mais frequentemente.

Bônus Máximo. Se um item fornece um bônus estático na CA, jogadas de ataque, testes de resistência ou testes de habilidade, essa coluna sugere o bônus apropriado baseado em sua raridade.

Sintonização

Decida se o item precisará que um personagem se sintonize com ele para usar suas propriedades. Use essas regras gerais para ajudar você a decidir:

- Se ter todos os personagens de um grupo passando o item de mão em mão para ganhar seus benefícios duradouros seria perturbador, o item deveria requerer sintonização.
- Se o item fornece um bônus que outros itens também fornecem, é uma boa ideia requerer sintonização para que os personagens não tentem colecionar muitos desses itens.

Criando Novas Opções de Personagem

Se as opções para os personagens de jogador do *Livro do Jogador* não atenderem todas as necessidades da sua campanha, consulte as seções a seguir para obter conselhos sobre a criação de uma nova raça, classe e opções de antecedente.

Criando uma Raça ou Sub-Raça

Essa seção ensina você como modificar raças existentes, assim como a criar novas. O passo mais importante na personalização ou criação de raças para sua campanha é começar com a história por trás da raça ou sub-raça que você deseja criar. Ter uma ideia concreta da história de uma raça na sua campanha irá ajudar você a tomar decisões durante o processo de criação. Faça a si mesmo diversas perguntas:

- Por que minha campanha precisa dessa raça para ser jogável?
- Como essa raça se parece?
- Como eu poderia descrever a cultura da raça?
- Onde os membros dessa raça vivem?
- Existem conflitos interessantes criados durante a história e cultura da raça que fazem dela interessante no ponto de vista narrativo?
- Como é o relacionamento da raça com as outras raças jogáveis?
- Quais classes e antecedentes se encaixam bem para os membros da raça?
- Quais são os traços mais marcantes da raça?
- No caso de uma nova sub-raça, o que a diferencia das outras sub-raças da raça familiar?

Compare a raça que você tem em mente com outras opções de raça disponíveis aos jogadores, para garantir que a nova raça não se apague em comparação com as opções existentes (o que poderia resultar na raça ser impopular) ou as ofusque completamente (fazendo com que os jogadores não sintam que as outras opções são inferiores).

Quando a hora de criar os elementos de jogo da raça chegar, tais como seus traços, dê uma olhada nas raças de jogo existentes e deixe que elas inspirem você.

Alterações de Aparência

Uma forma simples de modificar uma raça existente é mudar sua aparência. Mudanças na aparência de uma raça não precisam afetar os elementos do jogo. Por exemplo, você poderia transformar os halflings em camundongos antropomórficos sem alterar nenhum dos seus traços raciais.

Alterações Culturais

No seu mundo, elfos podem ser nômades do deserto ao invés de habitantes de florestas, halflings poderiam viver em cidades das nuvens e anões poderiam ser marinheiros ao invés de mineiros. Quando você muda a cultura de uma raça, você também pode fazer pequenas alterações nas proficiências e traços da raça para refletir essa cultura.

Por exemplo, imagine que os anões do seu mundo são marinheiros e inventores da pólvora. Você poderia adicionar a pistola e o mosquete à lista de armas com as quais os anões são proficientes e dar proficiência em veículos aquáticos para eles, ao invés de ferramentas de artesão. Essas duas pequenas mudanças contam uma história diferente das suposições padrão sobre os anões do *Livro do Jogador*, sem mudar o nível de poder da raça.

Criando uma Nova Sub-Raça

Criar uma nova sub-raça envolve mais que fazer algumas pequenas substituições em características raciais existentes, mas tem a vantagem de ampliar a diversidade de opções para uma raça em particular, ao invés de substituir algumas opções com outras.

O exemplo a seguir passeia pela criação de uma sub-raça de elfo: o eladrin. Essa sub-raça tem história no multiverso de D&D, então você já tem algumas histórias para recorrer quando estiver construindo seus traços.

Exemplo de Sub-Raça: Eladrin

Criaturas mágicas com uma forte ligação com a natureza, os eladrin vivem no reino crepuscular de Faéria. Suas cidades, às vezes, cruzam para o Plano Material, aparecendo momentaneamente em vales montanhosos ou clareiras floresta adentro antes de sumirem de volta para Faéria.

As sub-raças de elfo do *Livro do Jogador* incluem um aumento de valor de habilidade, uma característica de treino com arma e dois ou três traços adicionais. Dada a história dos eladrin e sua natureza mágica, um aumento no valor de Inteligência de um personagem eladrin é apropriado. Não existe necessidade para alterar o treinamento de arma básico partilhado com os altos elfos e elfos da floresta.

Uma habilidade que diferencia o eladrin dos outros elfos é sua capacidade de atravessar a fronteira entre os planos, desaparecendo por um momento antes de reaparecer em outro lugar. No jogo, isso é refletido em um uso limitado da magia *passo nebuloso*. Já que *passo nebuloso* é uma magia de 2° nível, essa habilidade é forte o suficiente para que a sub-raça não precise de traços adicionais. Isso nos deixa com as seguintes características para a sub-raça eladrin:

Aumento no Valor de Habilidade. Seu valor de Inteligência aumenta em 1.

Treinamento Élfico com Armas. Você tem proficiência em arco curto, arco longo, espada curta e espada longa.

Passo Feérico. Você pode conjurar a magia *passo nebuloso* uma vez usando esse traço. Você recupera essa habilidade quando terminar um descanso curto ou longo.

Criando uma Raça

Quando estiver criando uma raça do zero, comece com a história e proceda daí. Compra sua criação com as outras raças do seu mundo e copie os traços das outras raças livremente. Como um exemplo, considere o aasimar, uma raça similar ao tiefling, mas com um ancestral celestial.

Exemplo de Raça: Aasimar

Enquanto os tieflings tem sangue de corruptor em suas veias, os aasimar são descendentes de seres celestiais. Esse povo geralmente se parecem com humanos gloriosos com cabelo sedoso, pele impecável e olhos penetrantes. Os aasimar frequentemente tentam se passar por humanos a fim de corrigir erros e defender a bondade no Plano Material sem chamar a atenção para sua herança celestial. Eles se esforçam para se encaixar na sociedade, apesar de geralmente ascenderem ao topo, tornando-se lideres venerados e heróis honrados.

Você pode decidir usar o aasimar como uma contraparte da raça tiefling. As duas raças poderiam até ter desavenças, refletindo um pouco do conflito maior entre as forças do bem e do mal na sua campanha.

Aqui estão nossos objetivos básicos para o aasimar:

- Os aasimar deveriam ser clérigos e paladinos eficientes.
- Os aasimar deveriam ser para os celestiais e humanos o que os tieflings são para os corruptores e humanos.

Dado ao fato de os aasimar e os tieflins são dois lados da mesma moeda, o tiefling torna-se um bom ponto de partida para trazer os traços da nova raça. Já que queremos que os aasimar sejam paladinos e clérigos eficientes, faz sentido aumentar sua Sabedoria e Carisma, ao invés de Inteligência e Carisma.

Como os tieflings, os aasimar tem visão no escuro. Ao invés de resistência a dano de fogo, daremos resistência a dano radiante para refletir sua natureza celestial. Porém, dano radiante não é tão comum quanto dano de fogo, então daremos resistência a dano necrótico também, tornando-os bons contra mortos-vivos.

A traço Legado Infernal do tiefling é um bom modelo para um traço que reflita uma herança celestial mágica, substituindo as magias do tiefling com magias de níveis similares que combinem mais com a ancestralidade celestial do aasimar. Porém, a resistência expandida do aasimar pode requerer a limitação desse traço a magias de utilidade básica.

Preenchendo os detalhes restantes, nós terminamos com os seguintes traços raciais para o aasimar:

Aumento no Valor de Habilidade. Seu valor de Sabedoria aumenta em 1 e seu valor de Carisma aumenta em 2.

Idade. Os aasimar amadurecem ao mesmo tempo que os humanos, mas vivem alguns anos a mais.

Tendência. Devido a sua herança celestial, os aasimar frequentemente são bons. Porém, alguns aasimar sucumbem ao mal, rejeitando sua herança.

Tamanho. Os aasimar possuem o mesmo tamanho e compleição dos humanos. Seu tamanho é Médio.

Deslocamento. Seu deslocamento base de caminhada é 9 metros.

Visão no Escuro. Graças a sua herança celestial, você tem uma visão superior no escuro e na penumbra. Você enxerga na penumbra a até 18 metros como se fosse luz plena, e no escuro como se fosse na penumbra. Você não pode discernir cores no escuro, apenas tons de cinza.

Resistência Celestial. Você possui resistência a dano necrótico e a dano radiante.

Legado Celestial. Você conhece o truque *luz*. Quando você atingir o 3° nível, você poderá conjurar a magia *restauração menor* uma vez com esse traço e recupera essa habilidade ao terminar um descanso longo. Quando você atingir o 5° nível, você poderá conjurar a magia *luz do dia* uma vez por com esse traço, e recupera essa habilidade quando terminar um descanso longo. Sua habilidade de conjuração para essas magias é Carisma.

Idiomas. Você sabe falar, ler e escrever Comum e Celestial.

Modificando uma Classe

As classes do Livro do Jogador captam uma grande variedade de arquétipos de personagem, mas seu mundo de campanha pode precisar de algo mais. A seção a seguir discute as formas de modificar classes existentes para melhor atenderem as necessidades do seu jogo.

Alterando Proficiências

Mudar as proficiências de uma classe é uma forma segura e simples de modificar uma classe para refletir melhor o seu mundo. Trocar a proficiência em uma perícia ou ferramenta por outra não torna um personagem mais forte ou fraco, mas fazer isso pode mudar a essência de uma classe de formas sutis.

Por exemplo, uma guilda proeminente de ladinos no seu mundo poderia adorar uma divindade patrona, realizando missões secretas em nome dessa divindade. Para refletir esse detalhe cultural, você poderia adicionar Religião à lista de perícias que um personagem ladino pode escolher ter proficiência. Você poderia até mesmo tornar essa perícia uma escolha obrigatória para os ladinos que pertençam a essa guilda.

Você também pode mudar proficiências em armadura e arma para refletir aspectos do seu mundo. Por exemplo, você poderia decidir que os clérigos de uma divindade em particular pertencem a uma ordem de proíbe o acumulo de bens materiais, além de itens mágicos úteis em sua missão divina. Tais clérigos carregam um cajado, mas eles são proibidos de vestir armadura ou usar armas além do cajado. Para refletir isso, você poderia remover as proficiências com armadura e arma para os clérigos dessa crença, tornando-os proficientes com um bordão e nada mais. Você poderia dar a eles um benefício para compensar as proficiências perdidas – algo como a característica de classe do monge Defesa sem Armadura, mas representada como uma bênção divina.

Alterando Listas de Magias

Modificar a lista de magias de uma classe geralmente tem pouco efeito no poder de um personagem, mas pode mudar a essência de uma classe significativamente. Em seu mundo, os paladinos poderiam não fazer seus juramentos para ideias, mas, ao invés, jurar fidelidade a feiticeiros poderosos. Para capturar esse conceito de história, você poderia criar uma nova lista de magias de paladino com magias feitas para proteger seus mestres, selecionadas das listas de feiticeiro ou mago. De repente, o paladino se parece com uma classe diferente.

Tome cuidado quando mudar a lista de magias do bruxo. Já que os bruxos recuperam seus espaços de magia após um descanso curto, eles tem potencial para usar certas magias mais vezes por dia que outras classes.

Restringindo Acesso a Classe

Sem alterar a forma como uma classe funciona, você pode enraíza-la mais firmemente no mundo ao associar a classe com uma raça ou cultura em particular.

Por exemplo, você poderia decidir que os bardos, feiticeiros, bruxos e magos representam tradições mágicas de quatro raças ou culturas diferentes. Os colégios de bardo poderiam ser limitados a todos exceto elfos, os draconatos poderiam ser as únicas criaturas capazes de se tornarem feiticeiros e todos os bruxos do mundo seriam humanos. Você poderia restringir isso ainda mais: bardos do Colégio do Conhecimento seriam altos elfos e bardos do Colégio da Bravura seriam elfos da floresta. Os gnomos descobriram a escola de ilusão, então, todos os magos que se especializarem nessa escola são gnomos. Culturas humanas diferentes produzem bruxos com pactos diferentes, e assim por diante. Similarmente, domínios de clérigo diferentes podem refletir religiões completamente separadas associadas a raças ou culturas distintas.

Você decide o quão flexível você quer ser ao permitir que um personagem de jogador exceda essas restrições. Um meio-elfo poderia viver entre os elfos e estudar suas tradições de bardo? Um anão poderia cair em um pacto de bruxo mesmo não tenho conexões com uma cultura que normalmente produza bruxos? Como sempre, é melhor dizer sim e usar os desejos do jogador como uma oportunidade de desenvolver a história do personagem e a do seu mundo, ao invés de ignorar as possibilidades.

Substituindo Características de Classe

Se uma ou mais características de uma determinada classe não se encaixarem exatamente no tema ou tom da sua campanha, você pode retira-las da classe e substitui-las por novas. Ao fazer isso, você deveria tentar garantir que as novas opções sejam tão atraentes quanto as que foram removidas, e que as características substitutas da classe contribuam para a eficiência dela em interação social, exploração ou combate assim como as que ela está substituindo.

Por fim, uma classe existe para ajudar um jogador a expressar um conceito de personagem em particular, e qualquer característica de classe que você substitui também remove um aspecto desse personagem. Substituir uma característica de classe deveria ser feito apenas para se ajustar a uma necessidade específica da sua campanha, ou para atrair um jogador que esteja tentando criar um tipo específico de personagem (talvez um inspirado em um personagem de um romance, série de TV, quadrinho ou filme).

O primeiro passo é resolver qual característica ou grupo de características de classe que você irá substituir. Depois, você precisa avaliar o que cada característica oferece para a classe, assim a característica que você está adicionando não tornará a classe muito ou pouco poderosa. Faça a si mesmo as seguintes perguntas sobre uma característica que você está substituindo:

- Qual impacto a substituição da característica traria para a exploração, interação social e combate?
- Substituir a característica afeta a forma como o grupo pode continuar se aventurando em um dia?
- A característica consome recursos fornecidos de alguma outra forma pela classe?
- A característica funciona o tempo todo ou ela é recuperada após um descanso curto, um descanso longo ou algum outro período de tempo?

Armado com as respostas para essas perguntas, você pode começar a projetar as novas características que substituirão as que você removeu. Não tem problema se as novas características de classe se aproximarem mais de exploração, interação social ou combate que as que foram substituídas, mas fique atendo para não ir muito longe. Por exemplo, se você substituir uma característica focada em exploração por algo totalmente focado em combate, isso poderia ofuscar as outras classe de uma forma que você não pretendia.

Não existe fórmula que possa dizer a você como criar novas características de classe. O melhor lugar para começar é observando as características de outras classes, ou magias, talentos ou quaisquer outras regras para se inspirar. Você provavelmente irá cometer alguns erros, como características que aparentemente parecem boas, mas que não funcionam bem em jogo. Está tudo bem. Tudo que você criar irá precisar ser testado em jogo. Quando introduzir novas características de classe, garanta que os jogadores usando-as sintam-se confortáveis com o fato de você precisar voltar e fazer algumas mudanças antes de vê-las em jogo.

Criando uma Nova Opção de Classe

Cada classe tem, pelo menos, um ponto de escolha primordial. Os clérigos escolhem um domínio divino, guerreiros escolhem um arquétipo marcial, magos escolher uma tradição arcana e assim por diante. Criar uma nova opção não requer que você remova nada da classe, mas qualquer nova opção que você adicionar deveria ser comparada com as opções existentes para garantir que elas não sejam nem mais nem menos poderosas, mas ainda assim, distintas em essência. Como tudo no projeto de uma classe, esteja preparado para testar em jogo suas ideias e fazer mudanças se as coisas não estiverem funcionando da forma que você esperava.

Quando você tiver o conceito para a opção de classe em mente, é hora de planejar as especificações. Se você não estiver certo de por onde começar, procure pelas opções existentes e veja o que as características da classe fornecem. É totalmente aceitável que duas opções de classe tenham características similares, e também é legal olhar para outras classes para exemplos de mecânicas as quais você possa obter inspiração. Conforme você cria cada característica de classe, faça as seguintes perguntas:

- Como a característica de classe reforça a história e temática da opção de classe?
- Existe uma característica que pode ser usada como modelo?
- Como a nova característica de classe se compara a outras características de mesmo nível?

Variação: Pontos de Magia

Uma forma de modificar como uma classe se parece é mudar como ela usa suas magias. Com essa variação de sistema, um personagem que tenha a característica Conjuração usa pontos de magia, ao invés de espaços de magia, para abastecer suas magias. Pontos de magia dão a um conjurador mais flexibilidade, ao custo de uma maior complexidade.

Nessa variação, cada magia tem um custo de pontos baseado no seu nível. A tabela Custo de Pontos de Magia resume os custos de pontos de magia de 1° a 9° nível. Truques não precisam de espaços e, portanto, não precisam de pontos de magia.

Ao invés de ganhar um número de espaços de magia para conjurar suas magias da sua característica de Conjuração, você ganha uma fonte de pontos de magia. Você gasta uma quantidade de pontos de magia para criar um espaço de magia de um dado nível e então usa o espaço para conjurar uma magia. Você não pode reduzir seu total de pontos de magia para menos de 0, e você recupera todos os pontos de magia gastos quando termina um descanso longo.

Magias de 6° nível e superior são particularmente dispendiosas para se conjurar. Você pode usar pontos de magia para criar um espaço de cada nível de 6° ou superior. Você não pode criar outro espaço de mesmo nível até terminar um descanso longo.

A quantidade de pontos de magia que você tem para gastar é baseada no seu nível de conjurador, como mostrado na tabela Pontos de Magia por Nível. Seu nível também determina o nível máximo do espaço de magia que você pode criar. Mesmo que você tenha pontos de magia suficientes para criar um espaço acima desse máximo, você não pode fazê-lo.

A tabela Pontos de Magia por Nível se aplica a bardos, clérigos, druida, feiticeiros e magos. Para um paladino ou patrulheiro, reduza à metade o nível de personagem nessa classe e então consulte a tabela. Para um guerreiro (Cavaleiro Arcano) ou ladino (Trapaceiro Arcano), divida o nível do personagem nessa classe por três.

Esse sistema pode se aplicar a monstros que conjuram magias usando espaços de magia, mas não é recomendado fazê-lo. Monitorar os pontos de magia gastos por um monstro pode ser incômodo.

Custo de Pontos de Magia

Nível de Magia	Custo de Pontos	Nível de Magia	Custo de Pontos
1°	2	5°	7
2	3	6°	9
3°	5	7°	10
4°	6	8°	11
		9°	13

Pontos de Magia por Nível

Nível de Classe	Pontos de Magia	Nível Máximo de Magia
1°	4	1°
2°	6	1°
3°	14	2°
4°	17	2°
5°	27	3°
6°	32	3°
7°	38	4°
8°	44	4°
9°	57	5°
10°	64	5°
11°	73	6°
12°	73	6°
13°	83	7°
14°	83	7°
15°	94	8°
16°	94	8°
17°	107	9°
18°	114	9°
19°	123	9°
20°	133	9°

Criando um Antecedente

Um antecedente bem construído pode ajudar um jogador a criar um personagem que pareça ser uma adição excitante para sua campanha. Ele ajuda a definir o lugar do personagem no mundo, ao invés de o que o personagem é em termos de mecânicas de jogo.

Ao invés de se focar num antecedente genérico de personagem, como comerciando ou andarilho, pense sobre as facções, organizações e culturas da sua campanha e como elas podem alavancar a criação de antecedentes interessantes para os personagens de jogador. Por exemplo, você poderia criar o antecedente acólito do Forte da Vela que funciona de forma similar ao antecedente sábio, mas que liga o personagem mais firmemente a um local e organização no seu mundo.

Um personagem com o antecedente acólito do Forte da Vela provavelmente terá amigos entre os Confessos – monges que mantem a grande biblioteca do Forte da Vela. O personagem pode entrar na biblioteca e consultar seu conhecimento livremente, enquanto outros devem doar um tomo de conhecimento raro ou valioso antes de terem permissão para entrar. Os inimigos do Forte da Vela são os inimigos do personagem, e seus aliados, são amigos do personagem. Os acólitos do Forte da Vela geralmente são reconhecidos como sábios estudados e protetores do conhecimento. É possível visionar diversas interações interessantes quando os PdMs descobrem o antecedente do personagem e buscam o personagem procurando por ajuda.

Para criar seu próprio antecedente, siga os passos a seguir.

Passo 1. Encaixando-o no Seu Mundo

Para consolidar um novo antecedente ao seu cenário de campanha, determina a qual elemento da sua campanha o antecedente está ligado: uma facção, organização, comércio, pessoa, evento ou local.

Passo 2. Sugerindo Características Pessoais

Crie tabelas de características sugeridas – traços de personalidade, ideais, vínculos e defeitos – que se encaixem no antecedente ou escolha descrições das tabelas apresentadas no *Livro do Jogador*. Mesmo que seus jogadores não utilizem as tabelas, esse passo ajuda você a fazer um retrato do lugar do antecedente no seu mundo. As tabelas não precisam ser extensas; duas ou três descrições por tabela são suficientes.

Passo 3. Atribuindo Proficiências ou Idiomas

Escolha duas proficiências em perícia e duas proficiências em ferramentas para o antecedente. Você pode substituir proficiências em ferramentas por idiomas na base de um pra um.

Passo 4. Incluindo Equipamento Inicial

Garanta que o seu antecedente ofereça um pacote de equipamento inicial. Além de uma pequena quantidade de dinheiro que um personagem pode usar para comprar equipamentos de aventura, o equipamento inicial deveria incluir itens que um personagem teria adquirido antes de se tornar um aventureiro, assim como um ou dois itens únicos do antecedente.

Por exemplo, o equipamento inicial para um personagem com o antecedente acólito do Forte da Vela poderia incluir um conjunto de roupas de viajante, um robes de estudioso, cinco velas, uma caixa de fogo, um porta pergaminhos e uma algibeira contendo 10 po. O porta pergaminho poderia ser um presente dado por um acólito do Forte da Vela que embarcou na vida de aventura. Ao seu critério, ele também poderia conter um mapa útil.

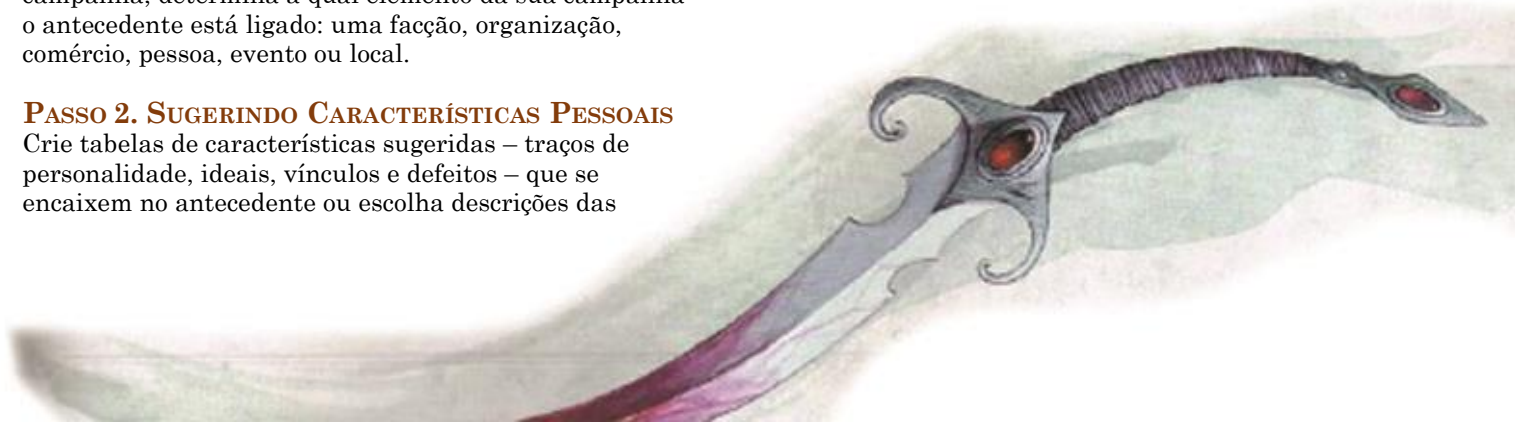
Passo 5. Decidindo as Características do Antecedente

Escolha uma característica de antecedente ou crie uma nova, como preferir. Se você escolher uma característica existente, adicione ou copie alguns detalhes para torna-la única.

Por exemplo, o antecedente acólito do Forte da Vela poderia ter a característica Pesquisador do sábio (como apresentado no *Livro do Jogador*), com o benefício adicional do personagem ter permissão para entrar no Forte da Vela sem pagar o custo normal.

Uma característica de antecedente deveria evitar benefícios estritos de jogo, como um bônus em um teste de habilidade ou jogada de ataque. Ao invés, a característica deveria abrir novas opções de interpretação, exploração e, no mais, interação com o mundo.

Por exemplo, a característica Pesquisador do sábio é projetada para enviar o personagem para aventuras. Ela não fornece informação ou um sucesso automático em um teste. Ao invés, se o personagem com o antecedente sábio falhar em se lembrar de uma informação, ele saberá onde pode aprender isso. Isso pode apontar para outro sábio ou biblioteca há muito perdida dentro de uma tumba antiga.

As melhores características de antecedente dão aos personagens um motivo para se empenhar em missões, para fazer contato com PdMs e para desenvolver vínculos com o cenário que você idealizou.

APÊNDICE A: MASMORRAS ALEATÓRIAS

ESTE APÊNDICE AJUDA VOCÊ A CRIAR UMA MASMORRA rapidamente. As tabelas funcionam de forma interativa. Primeiro, role uma área inicial, então role para determinar as passagens e portas encontradas na área. Uma vez tendo as passagens e portas iniciais, determine o local e natureza das passagens, câmaras e escadas subsequentes, assim por diante – cada uma gerada por rolagens em tabelas diferentes.

Seguir essas instruções pode levar a extensos complexos que preenchem mais de uma única folha de papel quadriculado. Se uma característica exceder as margens de uma página, reduza-a. Um corredor pode fazer uma curva ou chegar a um beco sem saída na borda do mapa, ou você pode fazer uma câmara menor para encaixar no espaço vazio.

Alternativamente, você pode decidir que as passagens que levam para fora da borda do mapa são entradas adicionais da masmorra. Escadas, veios e outras características que normalmente poderiam levar a níveis que você não planejou no mapa podem servir a um propósito similar.

ÁREA INICIAL

A tabela Área Inicial produz uma câmara ou um conjunto de corredores na entrada da sua masmorra. Quando rolar para uma área inicial aleatória, escolha uma das portas ou passagens levando para a área inicial como a entrada da masmorra como um todo.

Quando tiver escolhido a entrada, role na tabela apropriada para cada passagem ou porta levando para fora da área inicial. Cada passagem se estende 3 metros além da área inicial. Após esse ponto, verifique na tabela Passagem para cada passagem para determinar o que existe além. Use a tabela Atrás de uma Porta para determinar o que existe atrás de portas e portas secretas.

ÁREA INICIAL

d10	Configuração
1	Quadrada, 6 x 6 m; passagem em cada parede
2	Quadrada, 6 x 6 m; porta em duas paredes, passagem na terceira parede
3	Quadrada, 12 x 12 m; porta em três paredes
4	Retangular, 24 x 6 m, com fileiras de colunas no meio; duas passagens levando para cada parede longa, portas em cada parede curta
5	Retangular, 6 x 12 m; passagem em cada parede
6	Circular, 12 m de diâmetro; uma passagem em cada direção cardinal
7	Circular, 12 m de diâmetro; uma passagem em cada direção cardinal; poço no meio da sala (pode levar para o nível inferior)
8	Quadrada, 6 x 6 m; porta em duas paredes, passagem na terceira parede, porta secreta na quarta parede
9	Passagem, 3 m de largura; interseção em T
10	Passagem, 3 m de largura; interseção de quatro vias

PASSAGENS

Quando estiver gerando passagens e corredores, role na tabela Passagem diversas vezes, estendendo o comprimento e ramificações de qualquer passagem aberta no mapa até você chegar a uma porta ou câmara.

Sempre que você criar uma nova passagem, role para determinar seu comprimento. Se a passagem se ramificar em outra passagem, role um d12 na tabela Largura da Passagem. Se ela chegar a uma câmara, role um d20 nessa tabela, mas a largura da passagem deve ser pelo menos 1,5 metros menor que a dimensão mais longa da câmara.

PASSAGEM

d20	Detalhe
1–2	Linha reta de 9 m, sem portas ou passagens laterais
3	Linha reta de 6 m, porta à direita, então 3 m adicionais à frente
4	Linha reta de 6 m, porta à esquerda, então 3 m adicionais à frente
5	Linha reta de 6 m; passagem termina em uma porta
6–7	Linha reta de 6 m, passagem lateral à direita, então 3 m adicionais à frente
8–9	Linha reta de 6 m, passagem lateral à esquerda, então 3 m adicionais à frente
10	Linha reta de 6 m, chega a um beco sem saída, 10 por cento de chance de ter uma porta secreta
11–12	Linha reta de 6 m, então a passagem vira à direita e continua por 3 m
13–14	Linha reta de 6 m, então a passagem vira à esquerda e continua por 3 m
15–19	Câmara (role na tabela Câmara)
20	Escadas* (role na tabela Escadas)

* A existência de escadas pressupõe uma masmorra com mais de um nível. Se você não quer uma masmorra multinível, role novamente esse resultado, use as escadas como uma entrada alternativa, ou substitua-a com outra característica, à sua escolha.

LARGURA DA PASSAGEM

d12/d20	Largura
1–2	1,5 m
3–12	3 m
13–14	6 m
15–16	9 m
17	12 m, com fileira de colunas embaixo do meio
18	12 m, com fileira dupla de colunas
19	12 m de largura, 6 m de altura
20	12 m de largura, 6 m de altura, galeria de 3 m acima do solo dá acesso ao nível acima

PORTAS

Sempre que uma tabela rolada indicar uma porta, role na tabela Tipo de Porta para determinar sua natureza, depois role na tabela Atrás da Porta para ver o que existe do outro lado dela. Se uma porta estiver barrada, você decide qual lado da porta está barrado. Portas destrancadas também podem estar emperradas, ao seu critério. Veja o capítulo 5, “Ambientes de Aventura”, para informações sobre portas e portas levadiças.

Porta

d20	Tipo de Porta
1–10	Madeira
11–12	Madeira, barrada ou trancada
13	Pedra
14	Pedra, barrada ou trancada
15	Ferro
16	Ferro, barrada ou trancada
17	Levadiça
18	Levadiça, travada no lugar
19	Porta secreta
20	Porta secreta, barrada ou trancada

Atrás de uma Porta

d20	Característica
1–2	Passagem se prolonga por 3 m, então uma interseção em T se prolonga por 3 m para a direita e esquerda
3–8	Passagem de 6 m em linha reta
9–18	Câmara (role na tabela Câmara)
19	Escadas (role na tabela Escadas)
20	Porta falsa com armadilha

Câmaras

Sempre que uma rolagem em uma tabela indicar uma câmara, use a tabela Câmaras para definir suas dimensões. Então role na tabela Saídas da Câmara para determinar o número de saídas. Para cada saída, role na tabela Localização da Saída para determinar a natureza e local da saída.

Use as tabelas na seção "Preenchendo uma Masmorra" para determinar o conteúdo de uma câmara.

Câmaras

d20	Câmara
1–2	Quadrada, 6 x 6 m[1]
3–4	Quadrada, 9 x 9 m[1]
5–6	Quadrada 12 x 12 m[1]
7–9	Retangular, 6 x 9 m[1]
10–12	Retangular, 9 x 12 m[1]
13–14	Retangular, 12 x 15 m[2]
15	Retangular, 15 x 24 m[2]
16	Circular, 9 m de diâmetro[1]
17	Circular, 15 m de diâmetro
18	Octogonal, 12 x 12 m[2]
19	Octogonal, 18 x 18 m[2]
20	Trapezoide, aproximadamente 12 x 18 m[2]

[1] Use a coluna Câmara Normal na tabela Saídas da Câmara.
[2] Use a coluna Câmara Grande na tabela Saídas da Câmara.

Saídas da Câmara

d20	Câmara Normal	Câmara Grande
1–3	0	0
4–5	0	1
6–8	1	1
9–11	1	2
12–13	2	2
14–15	2	3
16–17	3	3
18	3	4
19	4	5
20	4	6

Localização da Saída

d20	Local
1–7	Parede oposta à entrada
8–12	Parede à esquerda da entrada
13–17	Parede à direita da entrada
18–20	Mesma parede da entrada

Tipo de Saída

d20	Tipo
1–10	Porta (role na tabela Tipo de Porta)
11–20	Corredor, 3 m de comprimento

Escadas

Escadas podem incluir quaisquer formas de subir ou descer, incluindo rampas, chaminés, fossos, elevadores e escadas de mão. Se sua masmorra tiver mais de um nível, a quantidade de espaço entre os níveis cabe a você. Uma distância de 9 metros funciona bem para a maioria das masmorras.

Escadas

d20	Escada
1–4	Desce um nível para uma câmara
5–8	Desce um nível para uma passagem de 6 m de comprimento
9	Desce dois níveis para uma câmara
10	Desce dois níveis para uma passagem de 6 m de comprimento
11	Desce três níveis para uma câmara
12	Desce três níveis para uma passagem de 6 m de comprimento
13	Sobe um nível para uma câmara
14	Sobe um nível para um passagem de 6 m de comprimento
15	Sobe para um beco sem saída
16	Desce para um beco sem saída
17	Chaminé sobe um nível para uma passagem de 6 m de comprimento
18	Chaminé sobe dois níveis para uma passagem de 6 m de comprimento
19	Fosso (com ou sem elevador) para um nível abaixo em uma câmara
20	Fosso (com ou sem elevador) para um nível acima em uma câmara e um nível abaixo em uma câmara

Conectando Áreas

Quando seu mapa estiver pronto, considere adicionar portas entre câmaras e passagens que estejam próximas entre si, mas não estejam conectadas. Tais portas criam mais caminhos pela masmorra e expandem as opções dos jogadores.

Se sua masmorra consiste de mais de um nível, garanta que qualquer escada, fosso ou outras passagens verticais estejam alinhadas entre os níveis. Se você estiver usando papel quadriculado, coloque uma nova folha em cima do mapa existente, marcando as localizações das escadas e outras características partilhadas pelos dois níveis e comece a mapear o novo nível.

Preenchendo uma Masmorra

Criar um mapa para sua masmorra é apenas metade da diversão. Quando você tiver o esboço, você precisa decidir quais desafios e recompensas podem ser encontradas nas passagens e câmaras da masmorra. Qualquer espaço razoavelmente grande deveria ser abastecido com paisagens, sons, objetos e criaturas interessantes.

Você não precisa ter cada pequeno detalhe da sua masmorra preparado. Você pode ter nada além de uma lista de monstros, uma lista de tesouros e uma lista de um ou dois elementos chave para cada área da masmorra.

Propósito da Câmara

O propósito de uma sala pode ajudar a determinar suas mobílias e outros conteúdos.

Para cada câmara no mapa da sua masmorra, estabeleça seu propósito ou use as tabelas a seguir para gerar ideias. Cada tipo de masmorra descrita na seção “Propósito da Masmorra” no capítulo 5, “Ambientes de Aventura”, tem sua própria tabela contendo câmaras voltadas para o propósito da masmorra. Por exemplo, se você estiver construindo uma tumba, use a tabela Masmorra: Tumba para ajudar você a determinar o propósito de cada câmara. Essas tabelas específicas de masmorra são seguidas pela tabela Câmaras da Masmorra em Geral, a qual você pode usar se sua masmorra não se encaixar perfeitamente em um dos tipos de masmorra padrão ou se você deseja misturar as coisas.

Contar com rolagens aleatórias para preencher uma masmorra inteira pode levar a resultados incongruentes. Uma sala minúscula poderia terminar acabar sendo identificada como um templo, enquanto que uma câmara imensa na porta seguinte serve como armazém. Pode ser divertido tentar dar sentido para tais ideias estranhas de projeto, mas faça mudanças da forma que você achar melhor. Você pode deixar de lado algumas salas principais e criar conteúdos específicos para elas.

Masmorra: Armadilha Mortal

d20	Propósito
1	Antecâmara ou sala de estar para espectadores
2–8	Casa da guarda fortificada contra intrusos
9–11	Cobre para guardar tesouros importantes, acessível apenas por uma porta trancada ou secreta (75 por cento de chance de ter armadilha)
12–14	Sala contendo um enigma que deve ser resolvido para evitar uma armadilha ou monstro
15–19	Armadilha projetada para matar ou capturar criaturas
20	Sala de observação, permite que guardas ou espectadores observem as criaturas se movendo pela masmorra.

MASMORRA: COVIL

d20	Propósito
1	Armorial abastecido com armas e armadura
2	Câmara de audiência, usada para receber convidados
3	Salão de banquete para celebrações importantes
4	Quarteis onde os defensores do covil ficam aquartelados
5	Quarto, para uso dos líderes
6	Capela onde os habitantes do covil cultuam
7	Cisterna ou poço de água potável
8–9	Casa da guarda para defender o covil
10	Canil para animais de estimação e bestas de guarda
11	Cozinha para armazenas e preparar comida
12	Baia ou prisão onde os cativos são mantidos
13–14	Armazém, a maioria bens não-perecíveis
15	Sala do trono onde os líderes de covil mantem a corte
16	Câmara de tortura
17	Sala de treino e exercício
18	Sala de troféus ou museu
19	Latrina ou banheiro
20	Oficina para a construção de armas, armadura, ferramentas e outros bens

MASMORRA: LABIRINTO

d20	Propósito
1	Sala de conjuração, usada para invocar criaturas que guardam o labirinto
2–5	Casa da guarda para sentinelas que patrulham o labirinto
6–19	Covil das bestas de guarda que patrulham o labirinto
11	Baia ou prisão acessível apenas por uma porta secreta, usada para manter cativos condenados ao labirinto
12	Santuário dedicado a um deus ou outra divindade
13–14	Armazém para comida, assim como ferramentas usadas pelos guardiões do labirinto para manter o complexo em pleno funcionamento
15–18	Armadilha para confundir ou matar aqueles enviados para o labirinto
19	Poço que fornece água potável
20	Oficina onde portas, candeeiros e outras mobílias são reparadas e recondicionadas

MASMORRA: MINA

d20	Propósito
1–2	Barracão para mineiros
3	Quarto para um supervisor ou gerente
4	Capela dedicada à divindade patrona dos mineiros, da terra ou proteção
5	Cisterna que fornece água potável para os mineiros
6–7	Casa da guarda
8	Cozinha usada para alimentar os trabalhadores
9	Laboratório usado para conduzir testes em minerais estranhos extraídos da mina
10–15	Veio onde minério de metal é minerado (75 por cento de chance de estar esgotado)
16	Escritório usado pelo supervisor de mina
17	Ferraria para reparar ferramentas danificadas
18–19	Armazém para ferramentas e outros equipamentos
20	Caixa-forte ou cofre usado para armazenar minério a ser transportado para a superfície

MASMORRA: PORTAL PLANAR

d100	Propósito
01–03	Vestíbulo ou antecâmara decorado
04–08	Armorial usado pelos guardiões do portal
09–10	Câmara de audiência para receber visitantes
11–19	Quarteis usados pelos guardas do portal
20–23	Quarto usado pelos membros de alto escalão da ordem que guarda o portal
24–30	Capela dedicada a uma divindade ou divindades relacionadas ao portal e seus defensores
31–35	Cisterna que fornece água fresca
36–38	Sala de aula usada por iniciantes para aprender sobre os segredos do portal
39	Sala de conjuração para invocar criaturas usadas para investigar ou defender o portal
40–41	Cripta onde os restos mortais daqueles que morreram guardando o portal jazem
42–47	Sala de jantar
48–50	Sala de adivinhação usada para investigar o portal e eventos ligados a ele
51–55	Dormitório para visitantes e guardas
56–57	Sala de entrada ou vestíbulo
58–59	Galeria para exposição de troféus e objetos relacionados com o portal e aqueles que o guardam
60–67	Casa da guarda para proteger ou vigiar o portal
68–72	Cozinha
73–77	Laboratório para conduzir experimentos relacionados ao portal e as criaturas que surgem dele
78–80	Biblioteca contendo livros sobre a história do portal
81–85	Baia ou prisão para manter os cativos ou criaturas que surgem do portal
86–87	Junção planar, onde o portal para outro plano ficava (25 por cento de chance de estar ativo)
88–90	Armazém
91	Caixa-forte ou cofre, para guardar tesouros valiosos ligados ao portal ou fundos usados para pagar os guardas do portal planar
92–93	Sala de estudo
94	Câmara de tortura, para interrogar criaturas que atravessam o portal ou que tentam usá-lo clandestinamente
95–98	Latrina ou banheiro
99–00	Oficina para construção de ferramentas e equipamentos necessários para estudar o portal

Masmorra: Templo ou Santuário

d100	Propósito
01–03	Armorial cheio de armas e armadura, estandartes e flâmulas de batalha
04–05	Câmara de audiência onde sacerdotes do templo recebem camponeses e visitantes de baixo escalão
06–07	Sala de banquete usada para celebrações e dias sagrados
08–10	Quarteis para a escolta armada do templo ou seus guardas contratados
11–14	Cubículos onde os fiéis podem sentar em contemplação silenciosa
15–24	Templo central construído para acomodar rituais
25–28	Capela dedicada a uma divindade menor associada à divindade maior do templo
29–31	Sala de aula usada para treinar iniciantes e sacerdotes
32–34	Sala de conjuração, especialmente santificada e usada para invocar criaturas extraplanares
35–40	Cripta para um alto sacerdote ou figura similar, escondido e fortemente guardado por criaturas e armadilhas
41–42	Sala de jantar (grande) para os serviçais do templo e sacerdotes inferiores
43	Sala de jantar (pequena) para os alto sacerdotes do templo
44–46	Sala de adivinhação, inscrita com runas e abastecida com instrumentos de adivinhação
47–50	Dormitório para sacerdotes inferiores e estudantes
51–56	Casa da guarda
57	Canil para animais ou monstros associados com a divindade do templo
58–60	Cozinha (pode ter uma semelhança perturbadora com uma câmara de tortura em um templo maligno)
61–65	Biblioteca, bem abastecida com tratados religiosos
66–68	Prisão para inimigos capturados (em templos bons ou neutros) ou para aqueles designados ao sacrifício (em templos malignos)
69–73	Vestiário contendo trajes e itens cerimoniais
74	Estábulo para cavalos de montaria e montarias pertencentes ao templo, ou para mensageiros visitantes e caravanas
75–79	Armazém contendo suprimentos mundanos
80	Caixa-forte ou cofre contendo relíquias importantes e itens cerimonias, cheia de armadilhas
81–82	Câmara de tortura, usada para inquisições (em templos bons ou neutros inclinados à ordem) ou pelo puro prazer de causar dor (templos malignos)
83–89	Sala de troféus onde imagens de celebração e eventos de mitologia são expostos
90	Latrina ou banheiro
91–94	Poço para água potável, defensável no caso de ataques ou cerco
95–00	Oficina para reparar ou criar armas, itens religiosos e ferramentas

Masmorra: Fortaleza

d100	Propósito
01–02	Antecâmara onde visitantes buscam acesso à fortaleza
03–05	Armorial contendo equipamentos de alta qualidade, incluindo armas de cerco leves como balistas
06	Câmara de audiência usada pelo mestre da fortaleza para receber visitantes
07	Aviário ou zoológico para manter criaturas exóticas
08–11	Sala de banquete para celebrações e receber convidados
12–15	Quarteis usados pelos guardas de elite
16	Banheiro equipado com piso de mármore e outros atavios luxuosos
17	Quarto usado pelo mestre da fortaleza ou por convidados importantes
18	Capela dedicada a uma divindade associada com o mestre da fortaleza
19–21	Cisterna para fornecer agua potável
22–25	Sala de jantar para encontros íntimos ou refeições informais
26	Vestiário com um número de roupeiros
27–28	Galeria para expor obras de arte caras e troféus
30–32	Salão de jogos usado para entreter visitantes
33–50	Casa da guarda
51	Canil onde monstros ou animais treinados que protegem a fortaleza são mantidos
52–57	Cozinha projetada para preparar comidas exóticas para grandes quantidades de convidados
58–61	Biblioteca com uma extensa coleção de livros raros
62	Salão usado para entreter convidados
63–70	Despensa, incluindo adega de vinho ou bebidas
71–74	Sala de estar para família e convidados íntimos
75–78	Estábulo
79–86	Armazém para bens e suprimentos mundanos
87	Caixa-forte ou cofre para proteger tesouros importantes (75 por cento de chance de estar escondida atrás de uma porta secreta)
88–92	Sala de estudo, incluindo escrivaninha
93	Sala do trono, decorada detalhadamente
94–96	Sala de estar onde convidados menos importantes são mantidos antes de receberem uma audiência
97–98	Latrina ou banheiro
99–00	Cripta pertencente ao mestre da fortaleza ou outra pessoa de importância

Masmorra: Tumba

d20	Propósito
1	Antecâmara para aqueles que vieram prestar respeito ao morto ou se preparar para rituais fúnebres
2–3	Capela dedicada à divindades que vigiam o morto e protegem seu local de descanso
4–8	Cripta para funerais menos importantes
9	Sala de adivinhação, usada em rituais para contatar o morto atrás de orientação
10	Cripta falsa (com armadilha) para matar ou capturar ladrões
11	Galeria para expor os feitos do falecido através de troféus, estátuas, pinturas e assim por diante
12	Cripta maior para um nobre, alto sacerdote ou outro indivíduo importante
13–14	Casa da guarda, geralmente guardada por mortos-vivos, constructos ou outras criaturas que não precisem comer ou dormir
15	Vestiário para sacerdotes se prepararem para rituais fúnebres
16–17	Armazém, abastecido com ferramentas para manter a tumba e preparar os mortos para o enterro
18	Tumba onde o povo mais valoroso e importante é enterrado, protegida por portas secretas e armadilhas
19–20	Oficina para embalsamamento de cadáveres

Masmorra: Câmara de Tesouro

d20	Propósito
1	Antecâmara para visita de dignitários
2	Armorial contendo equipamento mundano e mágico usado pelos guardas da câmara de tesouro
3–4	Quarteis para guardas
5	Cisterna que fornece água fresca
6–9	Casa da guarda para defensa contra intrusos
10	Canil para bestas treinadas usadas para guardar a câmara de tesouro
11	Cozinha para alimentar os guardas
12	Sala de vigia que permite que os guardas observem aqueles que se aproximam da masmorra
13	Prisão para manter os intrusos capturados
14–15	Caixa-forte ou cofre, para guardar o tesouro escondido da masmorra, acessível apenas por uma porta fechada ou secreta
16	Câmara de tortura para extrair informações dos intrusos capturados
17–20	Armadilha ou outra arapuca feita para matar ou capturar criaturas que entrem na masmorra

Câmaras da Masmorra em Geral

d100	Propósito	d100	Propósito
01	Antecâmara	53–54	Laboratório
02–03	Armorial	55–57	Biblioteca
04	Câmara de audiência	58–59	Salão de festas
05	Aviário	60	Câmara de meditação
06–07	Sala de banquete	61	Observatório
08–10	Quarteis	62	Escritório
11	Banheira ou latrina	63–64	Despensa
12	Quarto	65–66	Baia ou prisão
13	Bestiário	67–68	Sala de recepção
14–16	Cela	69–70	Refeitório
17	Altar	71	Vestiário
18	Capela	72	Sala de visitas
19–20	Cisterna	73–74	Santuário
21	Sala de aula	75–76	Sala de estar
22	Armário	77–78	Ferraria
23–24	Sala de conjuração	79	Estábulo
25–26	Corte	80–81	Armazém
27–29	Cripta	82–83	Caixa-forte ou cofre
30–31	Sala de jantar	84–85	Sala de estudos
32–33	Sala de adivinhação	86–88	Templo
d100	**Propósito**	**d100**	**Propósito**
34	Dormitório	80–90	Sala do trono
35	Provador	91	Câmara de tortura
36	Sala de entrada ou vestíbulo	92–93	Sala de exercícios ou treinamento
37–38	Galeria	94–95	Sala de troféus ou museu
39–40	Salão de jogos	96	Sala de espera
41–43	Casa da guarda	97	Enfermaria ou sala de classe
44–45	Salão	98	Poço
46–47	Grande salão	99–00	Oficina
48–49	Pátio		
50	Canil		
51–52	Cozinha		

Estado Atual da Câmara

Se uma masmorra tiver uma história agitada, você pode rolar para determinar a condição atual de qualquer área em particular. Do contrário, se uma sala ainda estiver em uso para seu propósito pretendido, ela permanece intacta.

Estado Atual da Câmara

d20	Características
1–3	Escombros, teto parcialmente desmoronado
4–5	Buracos, chão parcialmente desmoronado
6–7	Cinzas, a maioria do conteúdo queimado
8–9	Usado como acampamento
10–11	Poço de água; conteúdo original da câmara foi danificado pela água
12–16	Mobília arruinada mas ainda presente
17–18	Convertida para outro uso (role na tabela Câmaras da Masmorra em Geral)
19	Totalmente saqueada
20	Antiga e em estado original

Conteúdo da Câmara

Quando você tiver noção do propósito de diversas câmaras da masmorra, você pode pensar no conteúdo dessas áreas. A tabela Conteúdo da Câmara da Masmorra permite que você role aleatoriamente o conteúdo de uma câmara, ou você pode escolher o conteúdo para áreas específicas. Se você escolher o conteúdo, certifique-se de incluir uma seleção de coisas interessantes e pitorescas. Além do conteúdo mostrado nessa tabela, verifique a seção "Diversidades da Masmorra" posteriormente nesse apêndice para obter itens e elementos adicionais para preencher as salas.

Na tabela Conteúdo da Câmara da Masmorra, um "habitante dominante" é uma criatura que controla uma área. Animais de estimação e criaturas aliadas são subservientes aos habitantes dominantes. "Criaturas aleatórias" são necrófagos ou pragas, geralmente monstros solitários ou pequenos grupos passando pela área. Estão inclusos dentre eles vermes da carniça, ratos atrozes, cubos gelatinosos e monstros da ferrugem. Veja o capítulo 3, "Criando Aventuras", para mais informações sobre encontros aleatórios.

Conteúdo da Câmara da Masmorra

d100	Conteúdo
01–08	Monstro (habitante dominante)
09–15	Monstro (habitante dominante) com tesouro
17–27	Monstro (animal de estimação ou criatura aliada)
28–33	Monstro (animal de estimação ou criatura aliada) guardando tesouro
34–42	Monstro (criatura aleatória)
45–50	Monstro (criatura aleatória) com tesouro
51–58	Perigo de masmorra (veja "Perigos Aleatórios na Masmorra") com tesouro casual
59–63	Obstáculos (veja "Obstáculos Aleatórios")
74–73	Armadilha (veja "Armadilhas Aleatórias")
74–76	Armadilha (veja "Armadilhas Aleatórias")
77–80	Arapuca (veja "Arapucas Aleatórias")
81–88	Sala vazia
89–94	Sala vazia com perigo de masmorra (veja "Perigos Aleatórios na Masmorra")
95–00	Sala vazia com tesouro

Monstros e Motivações

Veja o capítulo 3, "Criando Aventuras", para orientação na criação de encontros com monstros. Para manter a variedade e suspense, certifique-se de incluir encontros com dificuldades variadas.

Uma criatura poderosa encontrada previamente na masmorra dá uma conotação excitante e força os aventureiros a contar com sua esperteza. Por exemplo, um dragão vermelho ancião poderia estar dormindo no primeiro nível de uma masmorra, uma nuvem de fumaça e o som da sua respiração pesada preenche as câmaras próximas do seu covil. Personagens sensatos irão fazer de tudo para evitar o dragão, mesmo quando o bravo ladrão do grupo usurpar algumas moedas do tesouro dele.

Nem todos os monstros são automaticamente hostis. Quando colocar monstros na sua masmorra, considere os relacionamentos com criaturas próximas e a atitude deles em relação aos aventureiros. Os personagens podem ser capazes de acalmar uma besta faminta ao oferecer-lhe comida e criaturas mais inteligentes tem motivações complexas. A tabela Motivação do Monstro permite que você use objetivos de um monstro para determinar sua presença na masmorra.

Para grupos maiores de monstros, encontrados em diversas câmaras, a motivação poderia se aplicar ao grupo como um todo, ou cada subgrupo poderia ter objetivos conflitantes.

Motivação do Monstro

d20	Objetivos	d20	Objetivos
1–2	Encontrar um santuário	12–13	Esconder-se de inimigos
3–5	Conquistar a masmorra	14–15	Recuperar-se de batalha
6–8	Buscar um item na masmorra	16–17	Evitar perigo
9–11	Matar um rival	18–20	Buscar riqueza

Perigos Aleatórios na Masmorra

Perigos raramente são encontrados em áreas habitadas, já que os monstros ou os venceram ou os evitam.

Guinchadores e fungos violeta são descritos no Manual dos Monstros. Os outros perigos na tabela são descritos no capítulo 5, "Ambientes de Aventura".

Perigos na Masmorra

d20	Perigo	d20	Perigo
1–3	Bolor marrom	11–15	Teias de aranha
4–8	Limo verde	16–17	Fungo violeta
9–10	Guinchador	18–20	Bolor amarelo

Obstáculos Aleatórios

Obstáculos bloqueiam o progresso através da masmorra. Em alguns casos, o que os aventureiros consideram um obstáculo é um caminho fácil para os habitantes da masmorra. Por exemplo, uma câmara inundada é uma barreira para a maioria dos personagens, mas é facilmente atravessada por criaturas que respiram na água.

Os obstáculos podem afetar mais de uma sala. Um abismo pode correr por diversas passagens e câmaras, ou infligir rachaduras pela alvenaria em uma vasta área a sua volta. Uma área de ventos fortes que emanam de um altar mágico poderia agitar o ar de forma menos perigosa por centenas de metros em todas as direções.

Obstáculos

d20	Obstáculo
1	Aura antivida com raio de 1d10 x 1,5 m; enquanto estiver na aura, criaturas vivas não podem recuperar pontos de vida
2	Bater de asas reduz deslocamento à metade, impõe desvantagem nas jogadas de ataque à distância
3	*Barreira de lâminas* bloqueia a passagem
4–8	Desmoronamento
9–12	Abismo 1d4 x 3 m de largura e 2d6 x 3 m de profundidade, possivelmente conectado a outros níveis da masmorra
13–14	Inundação deixa 1d6 m de água na área; criando passagens com inclinação ascendente próximas, chão elevado ou subindo escadas para conter a água
15	Rio de lava pela área (50 por cento de chance de ter uma ponte de pedra atravessando)
16	Cogumelos gigantes bloqueiam o caminho e devem ser derrubados (25 por cento de chance de um bolor ou fungo de perigo na masmorra estar escondido entre eles)
17	Gás venenoso (causa 1d6 de dano de veneno por minuto de exposição)
18	Efeito de *inverter gravidade* faz criaturas caírem para o teto
19	*Muralha de fogo* bloqueia a passagem
20	*Muralha de energia* bloqueia a passagem

Armadilhas Aleatórias

Se você precisa de uma armadilha rapidamente ou quer colocar armadilhas aleatórias em sua masmorra, use as mesmas armadilhas apresentadas no capítulo 5, "Ambientes de Aventura" ou as tabelas abaixo. Se você usar as tabelas, comece com as tabelas Efeitos da Armadilha e Gatilho da Armadilha para decidir o tipo de armadilha, depois use a tabela Gravidade do Dano da Armadilha o quão mortal elas deveriam ser. Para mais informações sobre gravidade de dano de armadilha, consulte o capítulo 5.

Gatilho da Armadilha

d6	Gatilho
1	Pisar em cima (chão, escadas)
2	Passar por (entrada, corredor)
3	Tocar (maçaneta, estátua)
4	Abrir (porta, baú de tesouro)
5	Olhar para (mural, símbolo arcano)
6	Mover (carrinho, bloco de pedra)

Gravidade do Dano da Armadilha

d6	Gravidade do Dano
1–2	Inconveniente
3–5	Perigoso
6	Mortal

Efeitos da Armadilha

d100	Efeito
01–04	Mísseis mágicos disparados de estátua ou objeto
05–07	Escadaria desmoronada cria uma rampa que joga os personagens num fosso na sua parte baixa
08–10	Blocos caem do teto, ou o teto inteiro desmorona
11–12	O teto abaixa lentamente em uma sala trancada
13–14	Rampa se abre no chão
15–16	Barulho ressonante atrai monstros próximos
17–19	Tocar um objeto ativa uma magia *desintegrar*
20–23	Porta ou outro objeto está coberto com veneno de contato
24–27	Fogo é disparado de parede, chão ou objeto
28–30	Tocar um objeto ativa uma magia *carne para pedra*
31–33	Chão desmorona ou é uma ilusão
34–36	Abertura libera gás: cegante, ácido, obscurecente, paralisante, venenoso ou adormecente
37–39	Ladrilhos do chão está eletrificados
40–43	*Glifo de vigilância*
44–46	Estátua com rodas enorme desce pelo corredor
47–49	*Relâmpago* é disparado de parede ou objeto
50–52	Sala trancada inunda-se de água ou ácido
53–56	Dardos são disparados de um baú aberto
57–59	Uma arma, armadura ou tapete se anima e ataque quando tocado (veja "Objetos Animados" no *Manual dos Monstros*)
60–62	Pêndulo, ou laminado ou pesado como uma marreta, balança pela sala ou corredor
63–67	Fosso escondido se abre embaixo dos personagens (25 por cento de chance de um pudim negro ou cubo gelatinoso preencher o fundo do fosso)
68–70	Fosso escondido inundado com ácido ou fogo
71–73	Fosso trancado inundado com água
74–77	Lâmina ceifadora surge de parede ou objeto
78–81	Lanças (possivelmente envenenadas) se projetam
82–84	Escadas frágeis desmoronam sobre estacas
85–88	*Onda trovejante* derruba personagens num fosso ou estacas
89–91	Mandíbulas de aço ou pedra impedem um personagem
92–94	Bloco de pedra desce por um corredor
95–97	*Símbolo*
98–00	Paredes deslizam juntas

Arapucas Aleatórias

Arapucas são mais peculiares e menos mortais que armadilhas. Algumas são efeitos deixados pelos criadores da masmorra, enquanto outras podem ser manifestações de energia mágica estranha espalhada pela masmorra.

As tabelas a seguir permitem que você gere arapucas aleatórias. Role primeiro para determinar um objeto onde a arapuca está, então role para determinar a natureza da arapuca. Algumas arapucas são efeitos permanentes que não podem ser dissipados; outras são temporárias ou podem ser neutralizadas pela magia *dissipar magia*. Você decide qual é qual.

Objetos com Arapuca

d20	Objeto
1	Livro
2	Cérebro preservado em jarro
3	Fogo crepitante
4	Gema rachada
5	Porta
6	Afresco
7	Mobília
8	Escultura de vidro
9	Campo de cogumelos
10	Pintura
11	Planta ou árvore
12	Poça de água
13	Runas gravadas em parede ou piso
14	Crânio
15	Esfera de energia mágica
16	Estátua
17	Obelisco de pedra
18	Armadura
19	Tapeçaria ou carpete
20	Boneco de tiro

Arapuca

d100	Efeito da Arapuca
01–03	Envelhece a primeira pessoa que tocar o objeto
04–06	O objeto tocado se anima, ou anima outros objetos próximos
07–08	Faça três perguntas de teste de perícia (se todas as três forem respondidas corretamente, uma recompensa aparece)
11–13	Impõe resistência ou vulnerabilidade
14–16	Muda a tendência, personalidade, tamanho, aparência ou sexo do personagem que tocar
17–19	Transforma uma substância em outra, como ouro em chumbou ou metal em cristal frágil
20–22	Cria um campo de força
23–26	Cria uma ilusão
27–29	Suprime itens mágicos por um tempo
30–32	Aumenta ou reduz os personagens
33–35	*Boca encantada* fala uma charada
36–38	*Confusão* (afetando todas as criaturas a até 3 m)
39–41	Dá instruções (verdadeira ou falsa)
42–44	Concede um desejo
45–47	Voa para evitar ser tocado
48–50	Conjura *missão* nos personagens
51–53	Aumenta, reduz, anula ou inverte a gravidade
54–56	Induz a ganância
57–59	Mantém uma criatura aprisionada
60–62	Tranca ou destranca saídas
63–65	Oferece um jogo de azar, com a promessa de uma recompensa ou informação valiosa
66–68	Ajuda ou prejudica certos tipos de criaturas
69–71	Conjura *metamorfose* nos personagens (dura 1 hora)
72–75	Apresenta um enigma ou charada
76–78	Impede o movimento
79–81	Libera moedas, moedas falsas, gemas, gemas falsas, um item mágico ou um mapa
82–84	Liberta, invoca ou transforma em um monstro
85–87	Conjura *sugestão* nos personagens
88–90	Grita alto quando tocado
91–93	Fala (fala normal, sem sentido, poesia e rimas, cantada, conjuração ou gritando)
94–97	Teletransporta os personagens para outro lugar
98–00	Troca a mente de dois ou mais personagens

Tesouros Aleatórios

Use as tabelas e orientações do capítulo 7, "Tesouro" para determinar o tesouro em cada área da sua masmorra.

Salas Vazias

Uma sala vazia pode ser uma dádiva para os personagens que precisam de um local seguro para fazer um descanso curto. Os personagens também podem criar barreiras e fazer um descanso longo.

Às vezes, uma sala dessa pode não estar tão vazia quanto parece. Se os personagens procurarem pela sala atentamente, você pode recompensa-los com um compartimento secreto contendo um diário pertencente a um habitante anterior, um mapa levando a outra masmorra ou outra descoberta.

Diversidades da Masmorra

As tabelas nessa seção fornecem itens diversificados e pontos de interesse que podem ser colocados na sua masmorra. As diversidades da masmorra podem ajudar a estabelecer a atmosfera de uma masmorra, dar dicas sobre seus criadores e história, fornecer as bases para arapucas e armadilhas ou encorajar a exploração.

Para gerar diversidades da masmorra aleatoriamente, role uma vez em cada uma das tabelas a seguir: Barulhos, Ar e Odores. Role com a frequência que você quiser nas outras tabelas dessa seção, ou escolha as mobílias apropriadas para a área.

Barulhos

d100	Efeito
01–05	Estrondo
06	Mugido
07	Zumbido
08–10	Canto
11	Repique
12	Chilreio
13	Rangido
14	Colisão
15	Clique
16	Tosse
17–18	Estalo
19	Batuque
20–23	Passos a frente
24–26	Passos se aproximando
27–29	Passos atrás
30–31	Passos recuando
32–33	Passos ao lado
34–35	Risadas (baixas)
36	Gongo
37–39	Chiado
40–41	Gemido
42	Grunhido
43–44	Assobio
45	Som de trombeta
46	Uivo
47–48	Sussurro
49	Tilintar
50–53	Batida
54–55	Gargalhada
56–57	Latido
58–60	Murmúrio
61–62	Música
63	Chocalho
64	Eco
65–68	Farfalho
69–72	Arranhar
73–74	Grito
75–77	Ruir
78	Embaralhar
79–80	Deslizar
81	Estalo
82	Espirro
83	Soluço
84	Salpico
85	Estilhaçar
86–87	Ronco
88	Guinchado
89–90	Golpear
91–92	Baque
93–94	Pancada
95	Rugido
96	Berro
97	Choro
98	Cochicho
99–00	Sibilo

Ar

d100	Efeito
01–60	Limpo e úmido
61–70	Limpo e airoso
71–80	Limpo mas frio
81–83	Nebuloso e frio
84–85	Limpo, com nevoa cobrindo o solo
86–90	Limpo e quente
91–93	Brumoso e úmido
94–96	Enfumaçado
97–98	Limpo, com fumaça cobrindo o teto
99–00	Limpo e ventoso

Odores

d100	Efeito
01–03	Acre
04–05	Cloro
06–39	Humidade ou Bolor
40–49	Terroso
50–57	Esterco
58–61	Metálico
62–65	Ozônio
66–70	Pútrido
71–75	Vegetação podre
76–77	Salgado e molhado
78–82	Fumaça
83–89	Rançoso
90–95	Sulfuroso
96–00	Urina

Características Gerais

d100	Item
01	Flecha quebrada
02–04	Cinzas
05–06	Ossos
07	Garrafa quebrada
08	Corrente corroída
09	Clava estilhaçada
10–19	Teias de aranha
20	Moeda de cobre
21–22	Rachaduras no teto
23–24	Rachaduras na chão
25–26	Rachaduras na parede
27	Cabo de adaga
28–29	Goteira no teto
30–33	Parede úmida
34	Sangue seco
35–41	Sangue gotejando
42–44	Esterco
45–49	Poeira
50	Frasco quebrado
51	Restos de comida
52	Fungo (comum)
53–55	Guano
56	Cabelo ou pelo
57	Cabeça de martelo, quebrado
58	Elmo bem amassado
59	Barra de ferro enferrujada
60	Ponta de azagaia
61	Bota de couro
62–64	Folhas e galhos
65–68	Bolor (comum)
69	Maçaneta
70	Vara, quebrada (1,5 m de comprimento)
71	Pedaços de cerâmica
72–73	Trapos
74	Corda, podre
75–76	Escombros e sujeira
77	Saco rasgado
78–80	Limo (inofensivo)
81	Cravo enferrujado
82–83	Varetas
84	Pedras pequenas
85	Palha
86	Lâmina de espada quebrada
87	Dentes ou presas espalhadas
88	Toco de tocha
89	Parede rabiscada
90–91	Grande poça de água
92–93	Pequena poça de água
94–95	Goteira de água
96	Cera borbulhando (toco de vela)
97	Cera gotejando
98–00	Pedaços de madeira podre

Decorações e Mobílias em Geral

d100	Item
01	Altar
02	Poltrona
03	Armário
04	Arras ou curral
05	Sacola
06	Barril (150 litros)
07–08	Cama
09	Banco
10	Cobertor
11	Caixa (grande)
12	Braseiro ou carvão
13	Balde
14	Gabinete de bufê
15	Beliches
16	Barrica (casco enorme 470 litros)
17	Gabinete
18	Candelabro
19	Tapete (grande)
20	Tonel (150 litros)
21	Lustre
22	Carvão
23–24	Cadeira simples
25	Cadeira acolchoada
26	Cadeira acolchoada ou divã
27	Baú grande
28	Baú médio
29	Cômoda
30	Armário (guarda-roupa)
31	Brasa
32–33	Sofá
34	Caixote
35	Fogaréu
36	Guarda-louça
37	Almofada
38	Palanque
39	Escrivaninha
40–42	Lareira e lenha
43	Lareira com chaminé
44	Barril (casco pequeno, 40 litros)
45	Fonte
46	Afresco
47	Esmeril
48	Cesta
49	Banquinho
50	Tonel (casco grande, 245 litros)
51	Ídolo (grande)
52	Barrilete (barril pequeno, 75 litros)
53	Tear
54	Esteira
55	Colchão
56	Balde
57	Pintura
58–60	Palheta
61	Pedestal
62–64	Cavilhas
65	Travesseiro
66	Tanque (casco grande, 400 litros)
67	Colcha
68–70	Manta (pequena ou média)
71	Juncos
72	Saco
73	Candeeiro
74	Quadro
75	Folha de papiro
76–77	Prateleira
78	Relicário
79	Aparador
80	Canapé
81	Cajado normal
82	Estante
83	Estátua
84	Assento alto
85	Assento normal
86	Mesa grande
87	Mesa longa
88	Mesa baixa
89	Mesa redonda
90	Mesa pequena
91	Mesa de cavalete
92	Tapeçaria
93	Trono
94	Tronco
95	Banheira
96	Tonel (casco enorme, 950 litros)
97	Urna
98	Bacia e fonte
99	Tarugos de madeira
00	Bancada

Mobílias e Artigos Religiosos

d100	Item
01–05	Altar
06–08	Sinos
09–11	Braseiro
12	Candelabro
13–14	Velas
15	Castiçais
16	Batinas
17	Carrilhão
18–19	Vestes de altar
20–23	Colunas ou pilares
24	Cortina ou tapete
25	Tambor
26–27	Fonte
28–29	Gongo
30–35	Símbolo sagrado ou profano
36–37	Escrituras sagradas ou profanas
38–43	Ídolo
44–48	Incensário
49	Genuflexório
50–53	Lâmpada
54	Cátedra
55	Mosaico
56–58	Caixa de oferenda
59	Pinturas ou afrescos
60–61	Bancos
62	Tubas musicais
63	Tapete de oração
64	Púlpito
65	Trilho
66–69	Robes
70–71	Tela
72–76	Relicário
77	Cadeiras laterais
78–79	Estante
80–82	Estátua
83	Trono
84–85	Turíbulo
86–90	Tripé
91–97	Vestimentas
98–99	Vela votiva
00	Apito

Mobílias Arcanas

d100	Item
01–03	Alambique
04–05	Balança e pesos
06–09	Proveta
10	Fole
11–14	Livro
15–16	Garrafa
17	Bacia
18	Caixa
19–22	Braseiro
23	Gaiola
24	Vela
25–26	Castiçal
27–28	Caldeirão
29–30	Giz
31–33	Crisol
33	Bola de cristal
34	Decantador
35	Escrivaninha
36	Travessa
37–40	Frasco ou jarra
41	Funil
42	Forno
43–44	Ervas
45	Chifre
46–47	Ampulheta
48–49	Cântaro
50	Chaleira
51	Colherão
52	Lampião ou lanterna
53	Lentes (côncavas ou convexas)
54	Círculo mágico
55	Almofariz e pilão
56	Panela
57–58	Pergaminho
59	Pentáculo
60	Pentagrama
61	Cachimbo
62	Pote
63	Prisma
67–65	Pena
66–68	Balão
69	Vareta
70–72	Arabesco
73	Capitular
74–75	Crânio
76	Espátula
77	Colher de medida
78	Estante
79	Banco
80	Animal empalhado
81	Tanque (recipiente)
82	Alicate
83	Tripé
84	Tubo (recipiente)
85–86	Cano
87	Pinça
88–90	Ampola
91	Clepsidra
92	Fio
93–00	Bancada

Utensílios e Itens Pessoais

d100	Item
01	Furador
02	Bandagens
03	Bacia
04–05	Cesto
06–07	Livro
08–09	Garrafa
10	Tigela
11	Caixa
12–13	Escova
14	Vela
15	Apagador de vela
16	Castiçal
17	Bastão ou bengala
18	Estojo
19	Cofre (pequeno)
20–21	Caixão
22	Colônia ou perfume
23	Pente
24	Copo
25	Decantador
26–27	Travessa
28	Limpador de ouvido
29	Cântaro
30	Garrafão, caneca ou caneco
31–32	Frasco ou jarra
33	Comida
34	Garfo
35	Ralador
36	Esmeril
37	Chifre de bebida
38	Ampulheta
39	Jarro ou ânfora
40	Chaleira
41	Chave
42	Faca
43	Dados
44	Concha
45–46	Lampião ou lanterna
47–48	Espelho
49	Alfinete(s)
50	Óleo de cozinha
51	Óleo combustível
52	Óleo perfumado
53	Panela
54–55	Pergaminho
56	Tuba musical
57	Cachimbo
58	Prato, bandeja e pires
59	Pote
60–61	Algibeira
62	Esponja de pó
63	Pena
64	Navalha
65	Corda
66	Bálsamo ou unguento
67–68	Arabesco
69	Abanador
70	Peneira ou coador
71–72	Sabão
73	Espigão
74	Colher
75	Rolha
76–77	Estátua ou estatueta
78–79	Linha
80–82	Caixa de fogo (com pederneira e isqueiro)
83	Toalha
84	Tabuleiro
85	Tripé
86	Sopeira
87–89	Barbante
90	Vaso
91–92	Ampola
93	Esponja
94	Amolador
95–96	Peruca
97–98	Lã
99–00	Fio

Conteúdo de Recipientes

d100	Item
01–03	Cinzas
04–06	Pele
07–09	Órgãos corpóreos
10–14	Ossos
15–17	Brasas
18–22	Cristais
23–26	Pó
27–28	Fibras
29–31	Gelatina
32–35	Grãos
36–38	Graxa
39–41	Cascas
42–46	Folhas
47–54	Líquido ralo
55–59	Líquido viscoso
60–61	Caroços inidentificáveis
62–64	Óleo
65–68	Pasta
69–71	Pílulas
72–84	Talco
85–86	Semifluido suspenso
87–88	Couro
89–90	Esferas (metal, pedra ou madeira)
91–92	Estilhaços
93–94	Talos
95–97	Fios
98–00	Faixas

Livros, Pergaminhos e Tomos

d100	Item
01–02	Registro de contas
03–04	Agenda de alquimista
05–06	Almanaque
07–08	Bestiário
09–11	Biografia
12–14	Livro de heráldica
15	Livro de mitos
16	Livro de flores prensadas
17	Calendário
18–22	Catálogo
23–24	Contrato
25–27	Diário
28–29	Dicionário
30–32	Rabiscos ou esboços
33	Documento falsificado
34	Livro de gramática
35–36	Texto herético
37–41	Texto histórico
42–43	Último testamento
44–45	Código legal
46–53	Carta
54	Delírios de lunático
55	Truques mágicos (não é grimório)
56	Pergaminho de magia
57–59	Mapa ou atlas
60	Memorando
61–62	Mapa náutico ou mapa astral
63–64	Romance
65	Pintura
66–67	Poesia
68–69	Livro de oração
70	Título de propriedade
71–74	Livro de receitas ou livro de culinária
75	Registro de um processo penal
76	Proclamação real
77–78	Partitura
79	Grimório
80	Texto sobre fazer armadura
81–82	Texto sobre astrologia
83–84	Texto sobre
85–86	Texto sobre fauna e flora exóticas
87–88	Texto sobre herbalismo
89–90	Texto sobre flora local
91–92	Texto sobre matemática
93	Texto sobre maçonaria
94	Texto sobre medicina
95	Texto teológico
96	Tomo de contos proibidos
97–99	Relato de viagem para terra exótica
00	Relato de viagem pelos planos

Apêndice B: Listas de Monstros

Monstros por Ambiente

As tabelas a seguir organizam os monstros por ambiente e nível de desafio. Essas tabelas omitem monstros que não habitam costumeiramente os ambientes inclusos aqui, como anjos e demônios.

Monstros do Ártico

Monstros	Nível de Desafio (XP)
Plebeu, coruja	0 (10 XP)
Bandido, falcão de sangue, kobold, guerreiro tribal	1/8 (25 XP)
Coruja gigante, kobold alado	1/4 (50 PX)
Mephit do gelo, orc, batedor	1/2 (100 XP)
Meio-ogro, urso marrom	1 (200 XP)
Capitão dos bandidos, furioso, druida, grifo, ogro, orc Olho de Gruumsh, orog, urso polar, tigre dente de bengala	2 (450 XP)
Manticora, veterano, lobo invernal, yeti	3 (700 XP)
Ressurgido, troll, homem-urso, remorhaz jovem	5 (1.800 XP)
Mamute, dragão branco jovem	6 (2.300 XP)
Gigante do gelo	8 (3.900 XP)
Yeti abominável	9 (5.000 XP)
Remorhaz, roca	11 (7.200 XP)
Dragão branco adulto	13 (10.000 XP)
Dragão brando ancião	20 (24.500 XP)

Monstros da Colina

Monstros	Nível de Desafio (XP)
Babuíno, plebeu, águia, bode, hiena, corvo, abutre	0 (10 XP)
Bandido, falcão de sangue, arminho gigante, guarda, kobold, mastim, mula, serpente venenosa, stirge, guerreiro tribal	1/8 (25 XP)
Bico de machado, javali, alce, coruja gigante, aranha-lobo gigante, goblin, pantera (puma), psedodargão, enxame de morcegos, enxame de corvos, kobold alado, lobo	1/4 (50 PX)
Bode gigante, gnoll, hobgoblin, orc, batedor, enxame de insetos, worg	1/2 (100 XP)
Urso marrom, lobo atroz, águia gigante, hiena gigante, chefe goblin, meio-ogro, harpia, hipogrifo, leão	1 (200 XP)
Capitão dos bandidos, furioso, druida, javali gigante, alce gigante, gnoll líder de matilha, grifo, ogro, orc Olho de Gruumsh, orog, Pégaso, peryton	2 (450 XP)
Bruxa verde, capitão hobgoblin, manticora, aranha interplanar, veterano, lobisomem	3 (700 XP)
Ettin, gnoll presa de Yeenoghu, homem-javali	4 (1.100 XP)
Bulette, gorgon, gigante da colina, ressurgido, troll, homem-urso	5 (1.800 XP)
Quimera, ciclope, galeb duhr, wyvern	6 (2.300 XP)
Gigante de pedra, dragão de cobre jovem	7 (2.900 XP)
Dragão vermelho jovem	10 (5.900 XP)
Roca	11 (7.200 XP)
Dragão de cobre adulto	14 (11.500 XP)
Dragão vermelho adulto	17 (18.000 XP)
Dragão de cobre ancião	21 (27.500 XP)
Dragão vermelho ancião	24 (36.500 XP)

Monstros da Costa

Monstros	Nível de Desafio (XP)
Plebeu, águia, caranguejo	0 (10 XP)
Bandido, falcão de sangue, caranguejo gigante, guarda, kobold, povo do mar, serpente venenosa, stirge, guerreiro tribal	1/8 (25 XP)
Lagarto gigante, aranha-lobo gigante, pseudodragão, pteranodonte, kobold alado	1/4 (50 PX)
Sahuagin, batedor	1/2 (100 XP)
Águia gigante, sapo gigante, harpia	1 (200 XP)
Capitão dos bandidos, furioso, druida, grifo, ogro, merrow, plesiossauro, sacerdotisa sahuagin, bruxa do mar	2 (450 XP)
Manticora, veterano	3 (700 XP)
Banshee	4 (1.100 XP)
Barão sahuagin, elemental da água	5 (1.800 XP)
Ciclope	6 (2.300 XP)
Dragão de bronze jovem	8 (3.900 XP)
Dragão azul jovem	9 (5.000 XP)
Djinni, marid, roca	11 (7.200 XP)
Gigante da tempestade	13 (10.000 XP)
Dragão de bronze adulto	15 (13.000 XP)
Dragão azul adulto	16 (15.000 XP)
Tartaruga-dragão	17 (18.000 XP)
Dragão de bronze ancião	22 (30.000 XP)
Dragão azul ancião	23 (32.500 XP)

Monstros do Deserto

Monstros	Nível de Desafio (XP)
Gato, plebeu, hiena, chacal, escorpião, abutre	0 (10 XP)
Bandido, camelo, cobra voadora, guarda, kobold, mula, serpente venenosa, stirge, guerreiro tribal	1/8 (25 XP)
Cobra constritora, lagarto gigante, serpente venenosa gigante, aranha-lobo gigante, pseudodragão, kobold alado	1/4 (50 PX)
Mephit da poeira, gnoll, hobgoblin, homem-chacal, batedor, enxame de insetos	1/2 (100 XP)
Cão da morte, hiena gigante, aranha gigante, sapo gigante, abutre gigante, meio-ogro, leão, thri-kreen, yuan-ti puro-sangue	1 (200 XP)
Capitão dos bandidos, furioso, druida, cobra constritora gigante, gnoll líder de matilha, ogro	2 (450 XP)
Escorpião gigante, hobgoblin capitão, múmia, aranha interplanar, inumano, yuan-ti mestiço	3 (700 XP)
Couatl, gnoll presa de Yeenoghu, lâmia, homem-tigre	4 (1.100 XP)
Elemental do ar, elemental do fogo, ressurgido	5 (1.800 XP)
Ciclope, medusa, dragão de latão jovem	6 (2.300 XP)
Yuan-ti abominação	7 (2.900 XP)
Dragão azul jovem	9 (5.000 XP)
Naga guardiã	10 (5.900 XP)
Efreeti, ginoesfinge, roca	11 (7.200 XP)
Dragão de latão adulto	13 (10.000 XP)
Senhor das múmias, verme púrpura	15 (13.000 XP)
Dragão azul adulto	16 (15.000 XP)
Dracolich azul adulto, androesfinge	17 (18.000 XP)
Dragão de latão ancião	20 (24.500 XP)
Dragão azul ancião	23 (32.500 XP)

Monstros da Floresta

Monstros	Nível de Desafio (XP)
Arbusto desperto, babuíno, texugo, gato, plebeu, veado, hiena, coruja	0 (10 XP)
Bandido, falcão de sangue, cobra voadora, rato gigante, arminho gigante, guarda, kobold, mastim, serpente venenosa, stirge, guerreiro tribal, galho infectado	1/8 (25 XP)
Cão teleportador, javali, cobra constritora, alce, texugo gigante, morcego gigante, rã gigante, lagarto gigante, coruja gigante, serpente venenosa gigante, aranha-lobo gigante, goblin, kenku, espeto infectado, pantera, pixie, pseudodragão, Sprite, enxame de corvos, kobold alado, lobo	1/4 (50 PX)
Gorila, urso negro, vespa gigante, gnoll, hobgoblin, povo lagarto, orc, sátiro, batedor, enxame de insetos, vinha infectada, worg	1/2 (100 XP)
Urso marrom, bugbear, lobo atroz, dríade, dragão-fada (amarelo ou mais jovem), hiena gigante, aranha gigante, sapo gigante, chefe goblin, meio-ogro, harpia, tigre, yuan-ti puro-sangue	1 (200 XP)
Ankheg, árvore desperta, capitão dos bandidos, furioso, centauro, druida, ettercap, dragão-fada (verde ou mais velho), javali gigante, cobra constritora gigante, alce gigante, gnoll líder de matilha, grick, xamã do povo lagarto, ogro, orc Olho de Gruumsh, orog, pégaso, enxame de serpentes venenosas, homem-rato, fogo-fátuo	2 (450 XP)
Pantera deslocadora, bruxa verde, capitão hobgoblin, urso-coruja, aranha interplanar, veterano, lobisomem, yuan-ti mestiço	3 (700 XP)
Banshee, couatl, gnoll presa de Yeenoghu, homem-javali, homem-tigre	4 (1.100 XP)
Gorgon, ressurgido, arbusto errante, troll, unicórnio, homem-urso	5 (1.800 XP)
Gorila gigante, grick alfa, oni, yuan-ti abominação	7 (2.900 XP)
Dragão verde jovem	8 (3.900 XP)
Ente	9 (5.000 XP)
Naga guardiã, dragão de ouro jovem	10 (5.900 XP)
Dragão verde adulto	15 (13.000 XP)
Dragão de ouro adulto	17 (18.000 XP)
Dragão verde ancião	22 (30.000 XP)
Dragão de ouro ancião	24 (36.500 XP)

Monstros da Montanha

Monstros	Nível de Desafio (XP)
Águia, bode	0 (10 XP)
Falcão de sangue, guarda, kobold, stirge, guerreiro tribal	1/8 (25 XP)
Aarakocra, pseudodragão, pteranodonte, enxame de morcegos, kobold alado	1/4 (50 PX)
Bode gigante, orc, batedor	1/2 (100 XP)
Águia gigante, meio-ogro, harpia, hipogrifo, leão	1 (200 XP)
Furioso, druida, alce gigante, grifo, ogro, orc Olho de Gruumsh, orog, peryton, tigre dentes-de-sabre	2 (450 XP)
Basilisco, cão infernal, manticora, veterano	3 (700 XP)
Ettin	4 (1.100 XP)
Elemental do ar, bulette, troll	5 (1.800 XP)
Quimera, ciclope, galeb duhr, wyvern	6 (2.300 XP)
Gigante de pedra	7 (2.900 XP)
Gigante do gelo	8 (3.900 XP)
Gigante das nuvens, gigante do fogo, dragão de prata jovem	9 (5.000 XP)

Monstros	Nível de Desafio (XP)
Dragão vermelho jovem	10 (5.900 XP)
Roca	11 (7.200 XP)
Dragão de prata adulto	16 (15.000 XP)
Dragão vermelho adulto	17 (18.000 XP)
Dragão de prata ancião	23 (32.500 XP)
Dragão vermelho ancião	24 (36.500 XP)

Monstros do Pântano

Monstros	Nível de Desafio (XP)
Rato, corvo	0 (10 XP)
Rato gigante, kobold, serpente venenosa, stirge, guerreiro tribal	1/8 (25 XP)
Bullywug, cobra constritora, rã gigante, lagarto gigante, serpente venenosa gigante, mephit da lama, enxame de ratos, enxame de corvos, kobold alado	1/4 (50 PX)
Crocodilo, povo lagarto, orc, batedor, enxame de insetos	1/2 (100 XP)
Carniçal, aranha gigante, sapo gigante, yuan-ti puro-sangue	1 (200 XP)
Druida, lívido, cobra constritora gigante, xamã do povo lagarto, ogro, orc Olho de Gruumsh, enxame de serpentes venenosas, fogo-fátuo	2 (450 XP)
Bruxa verde, inumano, yuan-ti mestiço	3 (700 XP)
Crocodilo gigante, ressurgido, arbusto errante, troll, elemental da água	5 (1.800 XP)
Dragão negro jovem, yuan-ti abominação	7 (2.900 XP)
Hidra	8 (3.900 XP)
Dragão negro adulto	14 (11.500 XP)
Dragão negro ancião	21 (27.500 XP)

Monstros da Planície

Monstros	Nível de Desafio (XP)
Gato, plebeu, veado, águia, bode, hiena, chacal, abutre	0 (10 XP)
Falcão de sangue, cobra voadora, arminho gigante, guarda, serpente venenosa, stirge, guerreiro tribal	1/8 (25 XP)
Bico de machado, javali, alce, serpente venenosa gigante, aranha-lobo gigante, goblin, pantera (leopardo), pteranodonte, cavalo de montaria, lobo	1/4 (50 PX)
Cocatriz, bode gigante, vespa gigante, gnoll, hobgoblin, homem-chacal, orc, batedor, enxame de insetos, worg	1/2 (100 XP)
Bugbear, águia gigante, hiena gigante, abutre gigante, chefe goblin, hipogrifo, leão, espantalho, thri-kreen, tigre	1 (200 XP)
Alossauro, ankheg, centauro, druida, javali gigante, alce gigante, gnoll líder de matilha, grifo, ogro, orc Olho de Gruumsh, orog, Pégaso, rinoceronte	2 (450 XP)
Anquilossauro, capitão hobgoblin, manticora, aranha interplanar, veterano	3 (700 XP)
Couatl, elefante, gnoll presa de Yeenoghu, homem-javali, homem-tigre	4 (1.100 XP)
Bulette, gorgon, tricerátops	5 (1.800 XP)
Quimera, ciclope	6 (2.300 XP)
Tiranossauro rex	8 (3.900 XP)
Monstros	**Nível de Desafio (XP)**
Dragão de ouro jovem	10 (5.900 XP)
Dragão de ouro adulto	17 (18.000 XP)
Dragão de ouro ancião	24 (36.500 XP)

Monstros Subaquáticos

Monstros	Nível de Desafio (XP)
Piranha	0 (10 XP)
Povo do mar	1/8 (25 XP)
Cobra constritora, mephit do vapor	1/4 (50 PX)
Cavalo marinha gigante, tubarão dos arrecifes, sahuagin	1/2 (100 XP)
Polvo gigante, enxame de piranhas	1 (200 XP)
Cobra constritora gigante, turbação caçador, sirenídeo, plesiossauro, sacerdotisa sahuagin, bruxa do mar	2 (450 XP)
Baleia assassina	3 (700 XP)
Tubarão gigante, barão sahuagin, elemental da água	5 (1.800 XP)
Marid	11 (7.200 XP)
Gigante da tempestade	13 (10.000 XP)
Tartaruga-dragão	17 (18.000 XP)
Kraken	23 (32.500 XP)

Monstros do Subterrâneo

Monstros	Nível de Desafio (XP)
Besouro de fogo gigante, guinchador, miconide esporo	0 (10 XP)
Flumph, rato gigante, kobold, stirge, guerreior tribal	1/8 (25 XP)
Drow, morcego gigante, centopeia gigante, lagarto gigante, serpente venenosa gigante, goblin, grimlock, kuo-toa, enxame de morcegos, fungo violeta, kobold alado	1/4 (50 PX)
Manto negro, gnomo das profundezas, esporo de gás, limo cinzento, hobgoblin, mephit do magma, miconide adulto, orc, perfurador, monstro da ferrugem, batedor, sombra, enxame de insetos	1/2 (100 XP)
Bugbear, duergar, serpente de fogo, carniçal, aranha gigante, sapo gigante, chefe goblin, meio-ogro, açoitador kuo-toa, servo esporo quaggoth, espectro	1 (200 XP)
Verme da carniça, druida, gárgula, cubo gelatinoso, lívido, cobra constritora gigante, abocanhador matraqueante, grick, devorador de intelecto, mímico, esqueleto de minotauro, nótico, gosma ocre, ogro, orc Olho de Gruumsh, orog, urso polar (urso da caverna), quaggoth	2 (450 XP)
Duplo, grell, hobgoblin capitão, cão infernal, horror de gancho, kuo-toa monitor, minotauro, quaggoth thonot, aranha interplanar, espectador, veterano, anomalia da água, inumano	3 (700 XP)
Pudim negro, naga dos ossos, chuul, ettin, caveira flamejante, fantasma	4 (1.100 XP)
Observador zumbi, drow guerreiro de elite, elemental da terra, otyugh, estrangulador, salamandra, troll, tríbulo brutal, cria vampírica, aparição, xorn	5 (1.800 XP)
Quimera, ciclope, drider	6 (2.300 XP)
Drow arcano, grick alfa, devorador de mentes, gigante de pedra	7 (2.900 XP)
Mantor, fomori, naga espiritual	8 (3.900 XP)
Gigante do fogo	9 (5.000 XP)
Abolete	10 (5.900 XP)
Behir, dao	11 (7.200 XP)
Observador, dragão vermelho das sombras jovem	13 (10.000 XP)
Tirano da morte	14 (11.500 XP)
Verme púrpura	15 (13.000 XP)

Monstros Urbanos

Monstros	Nível de Desafio (XP)
Gato, plebeu, bode, rato, corvo	0 (10 XP)
Bandido, cultista, cobra voadora, rato gigante, guarda, kobold, mastim, mula, nobre, pônei, stirge	1/8 (25 XP)
Acólito, cavalo de carga, centopeia gigante, serpente venenosa gigante, kenku, pseudodragão, cavalo de montaria, esqueleto, mephit da fumaça, enxame de morcegos, enxame de ratos, enxame de corvos, kobold alado, zumbi	1/4 (50 PX)
Crocodilo, vespa gigante, sombra, enxame de insetos, rufião, cavalo de guerra	1/2 (100 XP)
Carniçal, aranha gigante, meio-ogro, espectro, espião, yuan-ti puro-sangue	1 (200 XP)
Capitão dos bandidos, fanático do culto, gárgula, lívido, mímico, sacerdote, homem-rato, fogo-fátuo	2 (450 XP)
Duplo, cavaleiro, aranha interplanar, veterano, anomalia da água, inumano	3 (700 XP)
Couatl, fantasma, súcubo ou íncubo	4 (1.100 XP)
Cambion, gladiador, ressurgido, cria vampírica	5 (1.800 XP)
Caçador invisível, arcano	6 (2.300 XP)
Oni, guardião do escudo	7 (2.900 XP)
Assassino	8 (3.900 XP)
Slaad cinza, dragão de prata jovem	9 (5.000 XP)
Arquimago	12 (8.400 XP)
Rarkshasa, vampiro	13 (10.000 XP)
Vampiro conjurador ou guerreiro	15 (13.000 XP)
Dragão de prata adulto	16 (15.000 XP)
Dragão de prata ancião	23 (32.500 XP)
Tarrasque	30 (155.000 XP)

Monstros por Nível de Desafio

Esse índice organiza os monstros do *Manual dos Monstros* por nível de desafio.

Desafio 0 (0–10 XP)

Abutre
Águia
Aranha
Arbusto desperto
Arminho
Babuíno
Besouro de fogo gigante
Bode
Caranguejo
Cavalo marinho
Chacal
Coruja
Corvo
Escorpião
Falcão
Garra rastejante
Guinchador
Hiena
Homúnculo
Lagarto
Lêmure
Miconide esporo
Morcego
Piranha
Plebeu
Polvo
Rato
Sapo
Texugo
Veado

Desafio 1/8 (25 XP)

Arminho gigante
Camelo
Caranguejo gigante
Cobra voadora
Cultista
Falcão de sangue
Flumph
Galho infectado
Guarda
Guerreiro tribal
Kobold
Larva slaad
Manes
Mastim
Monodrone
Mula
Nobre
Pônei
Povo do mar
Rato gigante
Serpente venenosa
Stirge

Desafio 1/4 (50 XP)

Aarakocra
Acólito
Alce
Aranha-lobo gigante
Bico de machado
Bidrone
Bullywug
Cão teleportador
Cavalo de carga
Cavalo de montaria
Centopeia gigante
Cobra constritora
Coruja gigante
Dretch
Drow
Enxame de corvos
Enxame de morcegos
Enxame de ratos
Espada voadora
Espeto infectado
Esqueleto
Fungo violeta
Goblin
Grimlock
Javali
Kobold alado
Kenku
Kuo-toa
Lagarto gigante
Lobo
Mephit da fumaça
Mephit da lama
Mephit do vapor
Morcego gigante
Pantera
Pixie
Pseudodragão
Pteranodonte
Rã gigante
Serpente venenosa gigante
Sprite
Texugo gigante
Troglodita
Zumbi

Desafio 1/2 (100 XP)

Batedor
Bode gigante
Cavalo de guerra
Cavalo marinho gigante
Cocatriz
Crocodilo
Esporo de gás
Esqueleto de cavalo de guerra
Gnoll
Gnomo das profundezas
Gorila
Hobgoblin
Homem-chacal
Limo cinzento
Magmin
Manto negro
Mephit da poeira
Mephit do gelo
Mephit do magma
Miconide adulto
Monstro da ferrugem
Orc
Perfurador
Povo lagarto
Sahuagin
Sátiro
Sombra
Tridrone
Tubarão dos arrecifes
Urso negro
Vespa gigante
Vinha infectada
Worg

Desafio 1 (200 XP)

Abutre gigante
Açoitador kuo-toa
Águia gigante
Aranha gigante
Armadura animada
Bugbear
Cão da morte
Carniçal
Chefe goblin
Diabrete
Dragão de cobre filhote
Dragão de latão filhote
Dragão-fada (jovem)
Dríade
Duergar
Enxame de piranhas
Espantalho

Espectro
Espião
Harpia
Hiena gigante
Hipogrifo
Leão
Lobo atroz
Meio-ogro
Polvo gigante
Quadrone
Quasit
Sapo gigante
Serpente de fogo
Servo esporo quaggoth
Thri-kreen
Tigre
Urso marrom
Yuan-ti puro-sangue

Desafio 2 (450 XP)

Abocanhador matraqueante
Alce gigante
Alossauro
Ankheg
Árvore desperta
Azer
Bruxa do mar
Capitão dos bandidos
Centauro
Cobra constritora gigante
Cubo gelatinoso
Devorador de intelecto
Diabo dos espinhos
Dragão branco filhote
Dragão de bronze filhote
Dragão de prata filhote
Dragão-fada (velho)
Dragão negro filhote
Dragão verde filhote
Druida
Enxame de serpentes venenosas
Esqueleto de minotauro
Ettercap
Fanático do culto
Fogo-fátuo
Furioso
Gárgula
Gnoll líder de matilha
Gosma ocre
Grick
Grifo
Homem-rato
Javali gigante
Lívido
Miconide soberano
Mímico
Monge githzerai
Monstro da ferrugem
Nótico
Ogro
Ogro zumbi
Orc Olho de Gruumsh
Orog
Pégaso
Pentadrone
Peryton
Plesiossauro
Poltergeist (espectro)
Quaggoth
Rinoceronte
Sacerdote
Sacerdotisa sahuagin
Sirenídeo
Tigre dentes-de-sabre
Tubarão caçador
Urso polar
Verme da carniça
Xamã do povo lagarto

Desafio 3 (700 XP)

Anomalia da água
Anquilossauro
Aranha interplanar
Baleia assassina
Basilisco
Bruxa verde
Bugbear comandante
Cão infernal
Cavaleiro
Diabo barbado
Dragão azul filhote
Dragão de ouro filhote
Duplo
Escorpião gigante
Espectro
Grell
Guerreiro githyanki
Hobgolin capitão
Horror de gancho
Inumano
Kuo-toa monitor
Lobisomem
Lobo invernal
Manticora
Minotauro
Múmia
Pantera deslocadora
Pesadelo
Quaggoth thonot
Urso-coruja
Veterano
Yeti
Yuan-ti mestiço

Desafio 4 (1.100 XP)

Banshee
Bruxa do mar (em convenção)
Caveira flamejante
Chuul
Couatl
Demônio das sombras
Dragão vermelho filhote
Elefante
Ettin
Fantasma
Gnoll presas de Yeenoghu
Homem-javali
Homem-tigre
Horror de elmo
Íncubo

Lâmia
Naga dos ossos
Pudim negro
Rei/rainha do povo lagarto
Súcubo

Desafio 5 (1.800 XP)

Aparição
Arbusto errante
Barão sahuagin
Barlgura
Bruxa da noite
Bruxa verde (em convenção)
Bulette
Cambion
Cria vampírica
Crocodilo gigante
Diabo farpado
Drow guerreiro de elite
Elemental da água
Elemental da terra
Elemental do ar
Elemental do fogo
Estrangulador
Gigante da colina
Gladiador
Golem de carne
Gorgon
Homem-urso
Meio-dragão vermelho veterano
Mezzoloth
Observador zumbi
Otyugh
Remorhaz jovem
Ressurgido
Salamandra
Slaad vermelho
Tríbulo brutal
Tricerátops
Troll
Tubarão gigante
Unicórnio
Xorn

Desafio 6 (2.300 XP)

Arcano
Arcebispo kuo-toa
Caçador invisível
Chasme
Ciclope
Dragão branco jovem
Dragão de latão jovem
Drider
Galeb duhr
Hobgoblin senhor da guerra
Mamute
Medusa
Quimera
Vrok
Wyvern
Zerth githzerai

Desafio 7 (2.900 XP)

Bruxa da noite (em convenção)
Devorador de mentes
Dragão de cobre jovem
Dragão negro jovem
Drow arcano
Gigante de pedra
Gorila gigante
Grick alfa
Guardião do escudo
Oni
Slaad azul
Yan-ti abominação

Desafio 8 (3.900 XP)

Assassino
Cavaleiro githyanki
Devorador de mentes arcanista
Diabo das correntes
Dragão de bronze jovem
Dragão verde jovem
Drow sacerdotisa de Lolth
Fomori
Gigante do gelo
Hezrou
Hidra
Mantor
Naga espiritual
Slaad verde
Tiranossauro rex

Desafio 9 (5.000 XP)

Diabo dos ossos
Dragão azul jovem
Dragão de prata jovem
Ente
Gigante das nuvens
Gigante do fogo
Glabrezu
Golem de barro
Nycaloth
Slaad cinza
Yeti abominável

Desafio 10 (5.900 XP)

Abolete
Deva
Dragão de ouro jovem
Dragão vermelho jovem
Golem de pedra
Naga guardiã
Slaad da morte
yochlol

Desafio 11 (7.200 XP)

Behir
Dao
Diabo de chifres

Djinni
Efreeti
Ginoesfinge
Marid
Remorhaz
Roca

Desafio 12 (8.400 XP)
Arcanaloth
Arquimago
Erínia

Desafio 13 (10.000 XP)
Dragão branco adulto
Dragão de latão adulto
Dragão vermelho das sombras jovem
Gigante da tempestade
Nalfeshnee
Observador (fora do covil)
Rakshasa
Ultroloth
Vampiro

Desafio 14 (11.500 XP)
Diabo do gelo
Dragão de cobre adulto
Dragão negro adulto
Observador (no covil)
Tirano da morte (fora do covil)

Desafio 15 (13.000 XP)
Dragão de bronze adulto
Dragão verde adulto
Senhor das múmias (fora do covil)
Tirano da morte (no covil)
Verme púrpura
Vampiro (conjurador)
Vampiro (guerreiro)

Desafio 16 (15.000 XP)
Dragão azul adulto
Dragão de prata adulto
Golem de ferro
Marid
Planetário
Senhor das múmias (no covil)

Desafio 17 (18.000 XP)
Androesfinge
Cavaleiro da morte
Dragão azul dracolich
Dragão de ouro adulto
Dragão vermelho adulto
Goristro
Tartaruga-dragão

Desafio 18 (20.000 XP)
Demilich (fora do covil)

Desafio 19 (22.000 XP)
Balor

Desafio 20 (25.000 XP)
Demilich (no covil)
Dragão branco ancião
Dragão de latão ancião
Senhor das profundezas

Desafio 21 (33.000 XP)
Dragão de cobre ancião
Dragão negro ancião
Lich (fora do covil)
Solar

Desafio 22 (41.000 XP)
Dragão de bronze ancião
Dragão verde ancião
Lich (no covil)

Desafio 23 (50.000 XP)
Dragão azul ancião
Dragão de prata ancião
Empírico
Kraken

Desafio 24 (62.000 XP)
Dragão de ouro ancião
Dragão vermelho ancião

Desafio 30 (155.000 XP)
Tarrasque

Monstros por Tipo

As tabelas a seguir organizam os monstros do *Manual dos Monstros* por tipo. As listas incluem o nível de desafio de cada monstros e qualquer descritor que ele possua. Os monstros estão em ordem alfabética.

Aberração

Monstro	ND	Descritor
Abocanhador matraqueante	2	–
Abolete	10	–
Chuul	4	–
Devorador de intelecto	2	–
Devorador de mentes	7	–
Devorador de mentes arcanista	8	–
Espectador	3	–
Flumph	1/8	–
Grell	3	–
Larva slaad	1/8	–
Mantor	8	–
Nótico	2	–
Observador (no covil)	14	–
Observador (fora do covil)	13	–
Otyugh	5	–
Slaad azul	7	–
Slaad cinza	9	metamorfo
Slaad da morte	10	metamorfo
Slaad verde	8	metamorfo
Slaad vermelho	5	–

Besta

Monstro	ND	Descritor
Abutre	0	–
Abutre gigante	1	–
Águia	0	–
Águia gigante	1	–
Alce	1/4	–
Alce gigante	2	–
Alossauro	2	–
Anquilossauro	3	–
Aranha	0	–
Aranha gigante	1	–
Aranha-lobo gigante	1/4	–
Arminho	0	–
Arminho gigante	1/8	–
Babuíno	0	–
Baleia assassina	3	–
Besouro de fogo gigante	0	–
Bico de machado	1/4	–
Bode	0	–
Bode gigante	1/2	–
Camelo	1/8	–
Caranguejo	0	–
Caranguejo gigante	1/8	–
Cavalo de carga	1/4	–
Cavalo de guerra	1/2	–
Cavalo de montaria	1/4	–
Cavalo marinho	0	–
Cavalo marinho gigante	1/2	–
Centopeia gigante	1/4	–
Chacal	0	–
Cobra constritora	1/4	–
Cobra constritora gigante	2	–

Besta

Monstro	ND	Descritor
Cobra voadora	1/8	–
Coruja	0	–
Coruja gigante	1/4	–
Corvo	0	–
Crocodilo	1/2	–
Crocodilo gigante	5	–
Elefante	4	–
Enxame de corvos	1/4	–
Enxame de insetos	1/2	–
Enxame de morcegos	1/4	–
Enxame de piranhas	1	–
Enxame de ratos	1/4	–
Enxame de serpentes venenosas	2	–
Escorpião	0	–
Escorpião gigante	3	–
Falcão	0	–
Falcão de sangue	1/8	–
Gato	0	–
Gorila	1/2	–
Gorila gigante	7	–
Hiena	1/8	–
Hiena gigante	1	–
Javali	1/4	–
Javali gigante	2	–
Lagarto	0	–
Lagarto gigante	1/4	–
Leão	1	–
Lobo	1/4	–
Lobo atroz	1	–
Mamute	6	–
Mastim	1/8	–
Morcego	0	–
Morcego gigante	1/4	–
Mula	1/8	–
Pantera	1/4	–
Piranha	0	–
Plesiossauro	2	–
Polvo	0	–
Polvo gigante	1	–
Pônei	1/8	–
Pteranodonte	1/4	–
Rã gigante	1/4	–
Rato	0	–
Rato gigante	1/8	–
Rinoceronte	2	–
Sapo	0	–
Sapo gigante	1	–
Serpente venenosa	1/8	–
Serpente venenosa gigante	1/4	–
Texugo	0	–
Texugo gigante	1/4	–
Tigre	1	–
Tigre dentes-de-sabre	2	–
Tiranossauro	8	–
Tricerátops	5	–
Tubarão caçador	2	–
Tubarão dos arrecifes	1/2	–
Tubarão gigante	5	–
Urso marrom	1	–
Urso negro	1/2	–
Urso polar	2	–
Veado	0	–
Vespa gigante	1/2	–

Celestial

Monstro	ND	Descritor
Couatl	4	–
Deva	10	–
Empírico	23	–
Pégaso	2	–
Planetário	16	–
Solar	21	–
Unicórnio	5	–

Constructo

Monstro	ND	Descritor
Armadura animada	1	–
Bidrone	1/4	–
Espada voadora	1/4	–
Espantalho	1	–
Guardião do escudo	7	–
Golem de barro	9	–
Golem de carne	5	–
Golem de ferro	16	–
Golem de pedra	10	–
Homúnculo	0	–
Horror de elmo	4	–
Monodrone	1/8	–
Pentadrone	2	–
Quadrone	1	–
Tapete sufocador	2	–
Tridrone	1/2	–

Corruptor

Monstro	ND	Descritor
Arcanaloth	12	yugoloth
Balor	19	demônio
Barlgura	5	demônio
Bruxa da noite	5	–
Bruxa da noite (em convenção)	7	–
Cambion	5	–
Cão infernal	3	–
Chasme	6	demônio
Demônio das sombras	4	demônio
Diabo barbado	3	diabo
Diabo das correntes	8	diabo
Diabo do gelo	14	diabo
Diabo dos chifres	11	diabo
Diabo dos espinhos	2	diabo
Diabo dos ossos	9	diabo
Diabo farpado	5	diabo
Diabrete	1	diabo
Dretch	1/4	demônio
Erínia	12	demônio
Glabrezu	9	demônio
Gnoll presa de Yeenoghu	4	gnoll
Goristro	17	demônio
Hezrou	8	demônio
Íncubo	4	metamorfo
Lêmure	0	diabo
Manes	1/8	demônio
Marilith	16	demônio
Mezzoloth	5	yugoloth
Nalfeshnee	13	demônio
Pesadelo	3	–

Corruptor

Monstro	ND	Descritor
Nycaloth	9	yugoloth
Quasit	1	demônio
Rakshasa	13	–
Senhor das Profundezas	20	diabo
Súcubo	4	metamorfo
Ultroloth	13	yugoloth
Vrock	6	demônio
Yochlol	10	demônio

Dragão

Monstro	ND	Descritor
Dragão azul adulto	16	–
Dragão azul ancião	23	–
Dragão azul filhote	3	–
Dragão azul jovem	9	–
Dragão branco adulto	13	–
Dragão branco ancião	20	–
Dragão branco filhote	2	–
Dragão branco jovem	6	–
Dragão de bronze adulto	15	–
Dragão de bronze ancião	22	–
Dragão de bronze filhote	2	–
Dragão de bronze jovem	8	–
Dragão de cobre adulto	14	–
Dragão de cobre ancião	21	–
Dragão de cobre filhote	1	–
Dragão de cobre jovem	7	–
Dragão de latão adulto	13	–
Dragão de latão ancião	20	–
Dragão de latão filhote	1	–
Dragão de latão jovem	6	–
Dragão de ouro adulto	17	–
Dragão de ouro ancião	24	–
Dragão de ouro filhote	3	–
Dragão de ouro jovem	10	–
Dragão de prata adulto	16	–
Dragão de prata ancião	23	–
Dragão de prata filhote	2	–
Dragão de prata jovem	9	–
Dragão-fada (verde, azul, índigo ou violeta)	2	–
Dragão-fada (vermelho, laranja ou amarelo)	1	–
Dragão negro adulto	14	–
Dragão negro ancião	21	–
Dragão negro filhote	2	–
Dragão negro jovem	7	–
Dragão verde adulto	15	–
Dragão verde ancião	22	–
Dragão verde filhote	2	–
Dragão verde jovem	8	–
Dragão vermelho adulto	17	–
Dragão vermelho ancião	24	–
Dragão vermelho das sombras jovem	13	–
Dragão vermelho filhote	4	–
Dragão vermelho jovem	10	–
Tartaruga-dragão	17	–
Wyvern	6	–

Elemental

Monstro	ND	Descritor
Anomalia da água	3	–
Azer	2	–
Caçador invisível		–
Dao	11	–
Djinni	11	–
Efreeti	11	–
Elemental da água	5	–
Elemental da terra	5	–
Elemental do ar	5	–
Elemental do fogo	5	–
Galeb duhr	6	–
Gárgula	2	–
Magmin	1/2	–
Marid	11	–
Mephit da fumaça	1/4	–
Mephit da lama	1/4	–
Mephit da poeira	1/2	–
Mephit do gelo	1/2	–
Mephit do magma	1/2	–
Mephit do vapor	1/4	–
Salamandra	5	–
Serpente de fogo	1	–
Xorn	5	–

Fada

Monstro	ND	Descritor
Bruxa do mar	2	–
Bruxa do mar (em convenção)	4	–
Bruxa verde	3	–
Bruxa verde (em convenção)	5	–
Cão teleportador	1/4	–
Dríade	1	–
Pixie	1/4	–
Sátiro	1/2	–
Sprite	1/4	–

Gigante

Monstro	ND	Descritor
Ciclope	6	–
Ettin	4	–
Fomori	8	–
Gigante da colina	5	–
Gigante das nuvens	9	–
Gigante da tempestade	13	–
Gigante de pedra	7	–
Gigante do fogo	9	–
Gigante do gelo	8	–
Meio-ogro	1	–
Ogro	2	–
Oni	7	–
Troll	5	–

Humanoide

Monstro	ND	Descritor
Aarakocra	1/4	aarakocra
Açoitador kuo-toa	1	kuo-toa
Acólito	1/4	–
Arcano	6	–
Arcebispo kuo-toa	6	kuo-toa
Arquimago	12	–
Assassino	8	–
Bandido	1/8	–
Barão sahuagin	5	sahuagin
Batedor	1/2	–

Humanoide

Monstro	ND	Descritor
Bugbear	1	goblinoide
Bugbear comandante	3	goblinoide
Bullywug	1/4	bullywug
Capitão dos bandidos	2	–
Cavaleiro	3	–
Cavaleiro githyanki	8	gith
Chefe goblin	1	goblinoide
Comandante de guerra orc	4	orc
Cultista	1/8	–
Drow	1/4	elfo
Drow arcano	7	elfo
Drow guerreiro de elite	5	elfo
Drow sacerdotisa de Lolth	8	elfo
Druida	2	–
Duergar	1	anão
Espião	1	–
Fanático do culto	2	–
Furioso	2	–
Gladiador	5	–
Gnomo das profundezas (svirfneblin)	1/2	gnomo
Gnoll	1/2	gnoll
Gnoll líder de matilha	2	gnoll
Goblin	1/4	goblinoide
Grimlock	1/4	grimlock
Guarda	1/8	–
Guerreiro githyanki	3	gith
Guerreiro tribal	1/8	–
Hobgoblin	1/2	goblinoide
Hobgoblin capitão	3	goblinoide
Hobgoblin senhor da guerra	6	goblinoide
Homem-chacal	1/2	metamorfo
Homem-javali	4	humano, metamorfo
Homem-rato	2	humano, metamorfo
Homem-tigre	4	humano, metamorfo
Homem-urso	5	humano, metamorfo
Kenku	1/4	kenku
Kobold	1/8	kobold
Kobold alado	1/4	kobold
Kuo-toa	1/4	kuo-toa
Kuo-toa monitor	3	kuo-toa
Lobisomem	3	humano, metamorfo
Meio-dragão vermelho veterano	5	humano
Monge githzerai	2	gith
Nobre	1/8	–
Orc	1/2	orc
Orc olho de Gruumsh	2	orc
Orog	2	orc
Plebeu	0	–
Povo do mar	1/8	povo do mar
Povo lagarto	1/2	povo lagarto
Quaggoth	2	quaggoth
Quaggoth thonot	3	quagooth
Rei/Rainha do povo lagarto	4	povo lagarto
Rufião	1/2	–
Sacerdote	2	–
Sacerdotisa sahuagin	2	sahuagin
Sahuagin	1/2	sahuagin
Thri-kreen	1	thri-kreen
Troglodita	1/4	troglodita
Veterano	3	–
Xamã do povo lagarto	2	povo lagarto
Yuan-ti puro-sangue	1	yuan-ti
Zerth githzerai	6	gith

Limo

Monstro	ND	Descritor
Cubo gelatinoso	2	–
Gosma ogre	2	–
Limo cinzento	1/2	–
Pudim negro	4	–

Monstruosidade

Monstro	ND	Descritor
Androesfinge	17	–
Ankheg	2	–
Aranha interplanar	3	–
Basilisco	3	–
Behir	11	–
Bulette	5	–
Cão da morte	1	–
Centauro	2	–
Cocatriz	1/2	–
Drider	6	–
Duplo	3	–
Estrangulador	5	–
Ettercap	2	–
Ginoesfinge	11	–
Gorgon	5	–
Grick	2	–
Grick alfa	7	–
Grifo	2	–
Harpia	1	–
Hidra	8	–
Hipogrifo	1	–
Horror de gancho	3	–
Kraken	23	titã
Lâmia	4	–
Manticora	3	–
Manto negro	1/2	–
Medusa	6	–
Mímico	2	metamorfo
Minotauro	3	–
Monstro da ferrugem	1/2	–
Naga espiritual	8	–
Naga guardiã	10	–
Lobo invernal	3	–
Pantera deslocadora	3	–
Perfurador	1/2	–
Peryton	2	–
Quimera	6	–
Remorhaz	11	–
Remorhaz jovem	5	–
Roca	11	–
Sirenídeo	2	–
Tarrasque	30	titã
Tríbulo brutal	5	–
Worg	1/2	–
Urso-coruja	3	–
Verme da carniça	2	–
Verme púrpura	15	–
Yeti	3	–
Yeti abominável	9	–
Yuan-ti abominação	7	metamorfo, yuan-ti
Yuan-ti mestiço	3	metamorfo, yuan-ti

Morto-Vivo

Monstro	ND	Descritor
Aparição	5	–
Banshee	4	–
Carniçal	1	–
Cavaleiro da morte	17	–
Caveira flamejante	4	–
Cria vampírica	5	–
Demilich (no covil)	20	–
Demilich (fora do covil)	18	–
Dracolich azul adulto	17	–
Espectro	1	–
Esqueleto	1/4	–
Esqueleto de cavalo de guerra	1/2	–
Esqueleto de minotauro	2	–
Fantasma	4	–
Fogo-fátuo	2	–
Garra rastejante	0	–
Inumano	3	–
Lich (no covil)	22	–
Lich (fora do covil)	21	–
Lívido	2	–
Múmia	3	–
Naga dos ossos	4	–
Observador zumbi	5	–
Ogro zumbi	2	–
Poltergeist (espectro)	2	–
Ressurgido	5	–
Senhor das múmias (no covil)	16	–
Senhor das múmias (fora do covil)	15	–
Sombra	1/2	–
Tirano da morte (no covil)	15	–
Tirano da morte (fora do covil)	14	–
Vampiro	13	metamorfo
Vampiro (conjurador)	15	metamorfo
Vampiro (guerreiro)	15	metamorfo
Zumbi	1/4	–

Planta

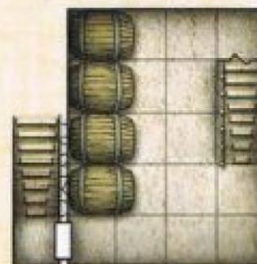
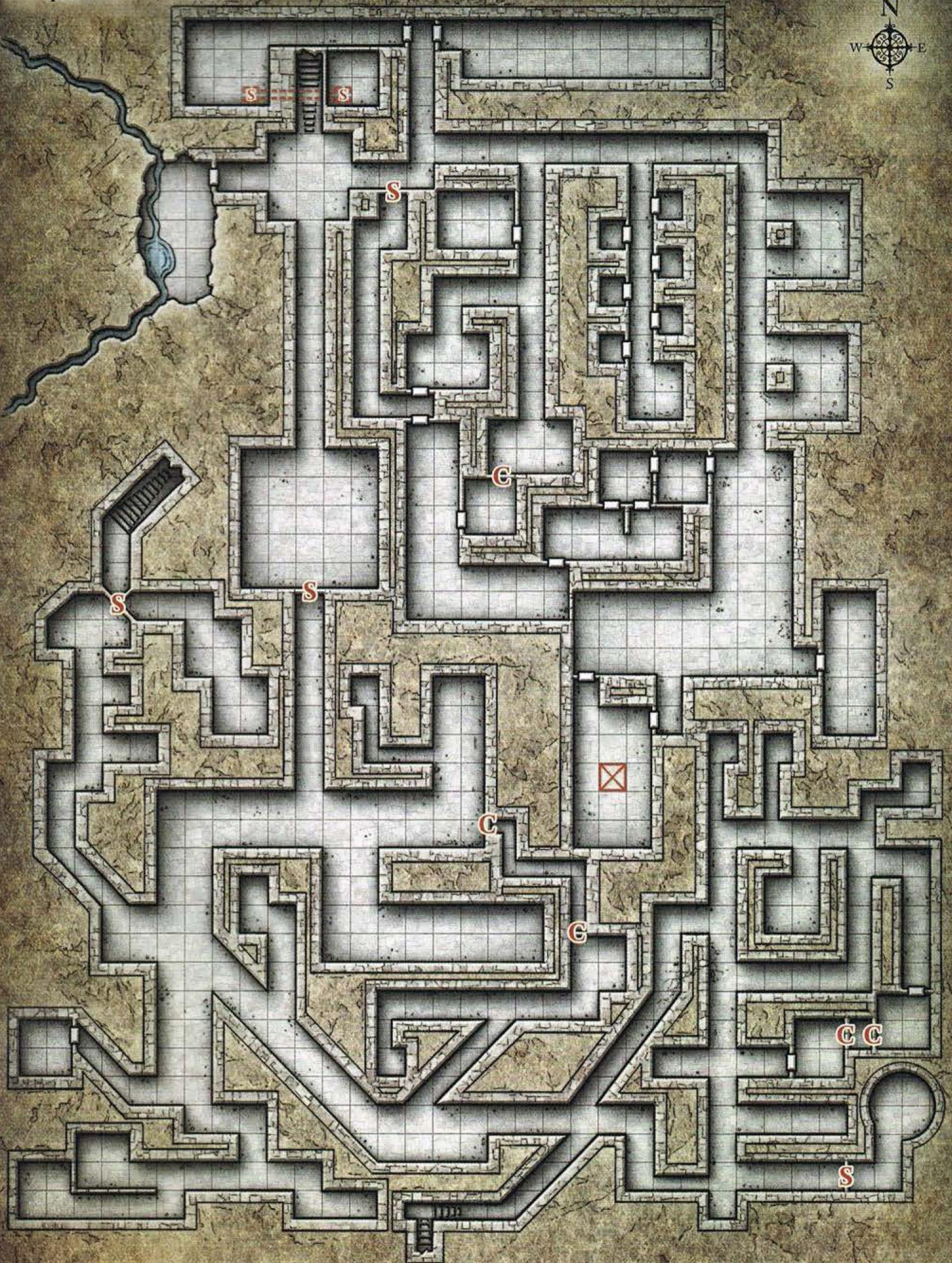
Monstro	ND	Descritor
Arbusto desperto	0	–
Arbusto errante	5	–
Árvore desperta	2	–
Ente	9	–
Espeto infectado	1/4	–
Esporo de gás	1/2	–
Fungo violeta	1/4	–
Galho infectado	1/8	–
Guinchador	0	–
Miconide adulto	1/2	–
Miconide broto	0	–
Miconide soberano	2	–
Servo espero quaggoth	1	–
Vinha infectada	1/2	–

Apêndice C: Mapas

Criar um mapa para uma aventura é um esforço divertido, desafiador e que requer tempo. Porém, a não ser que você tenha algo específico em mente, é melhor você guardar seu tempo e energia dando um novo propósito a um mapa existente. Aventuras oficiais e a Internet são fontes incríveis de mapas. Alguns exemplos de mapas estão inclusos aqui também. Use-os como desejar!

2° Piso

1° Piso

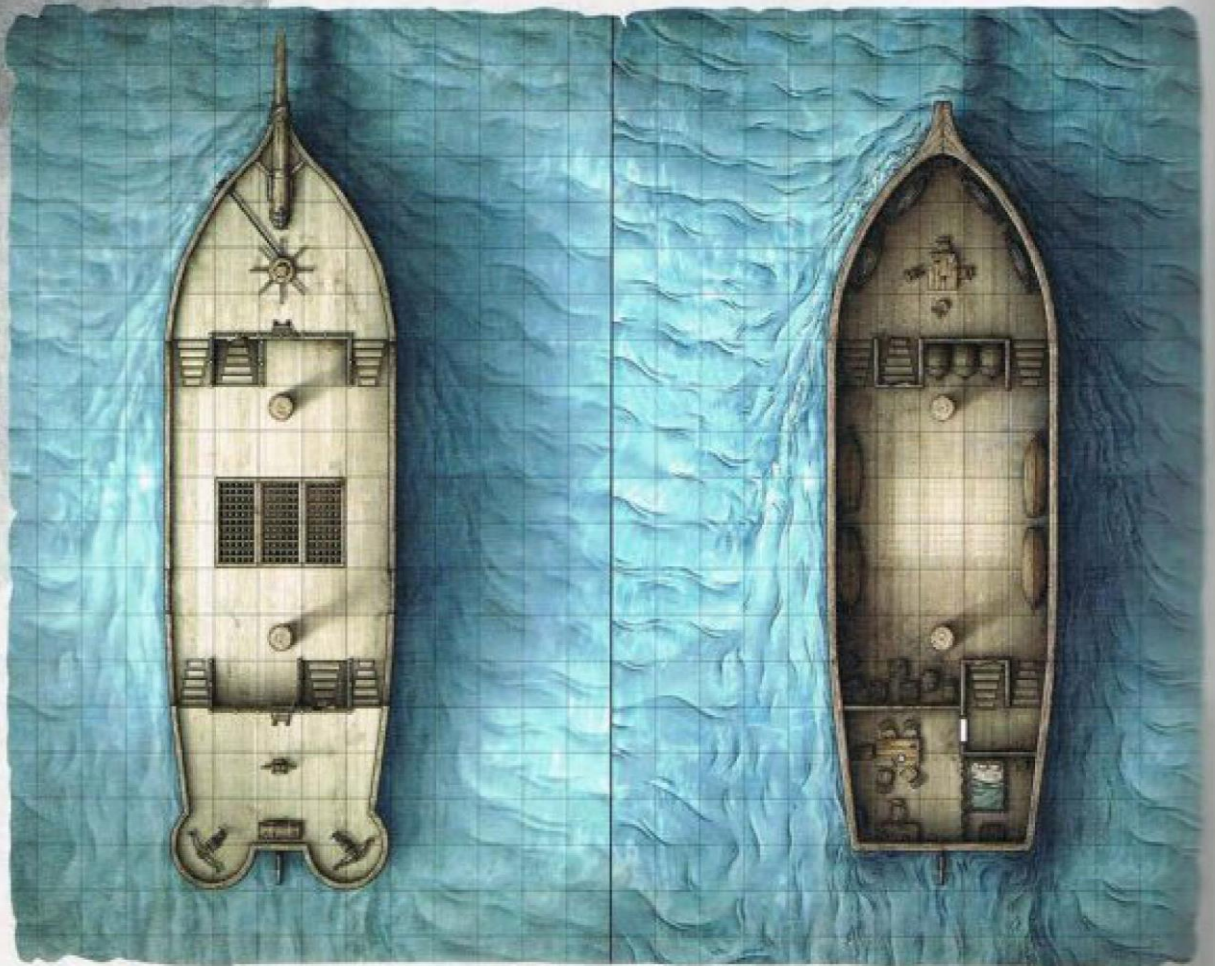
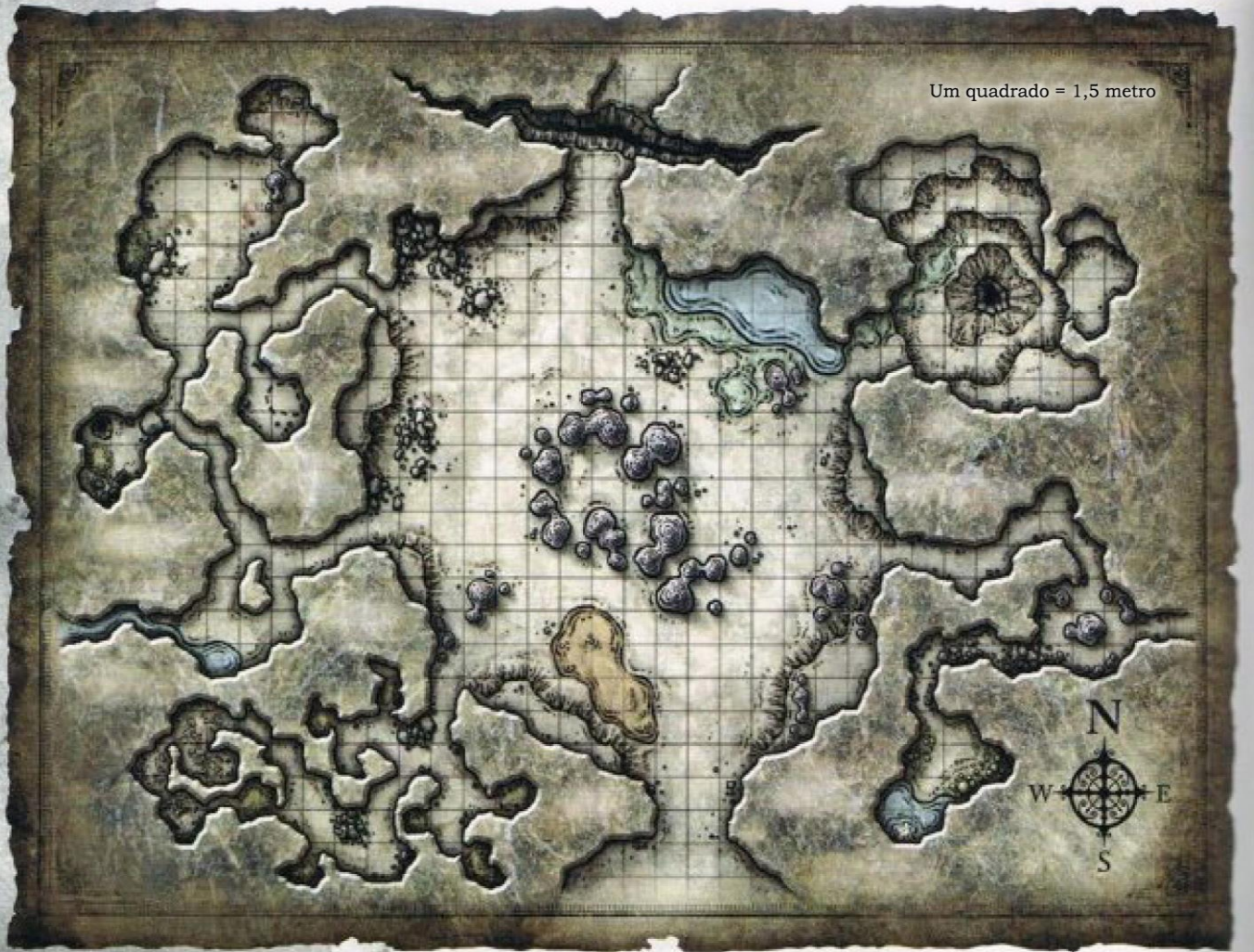
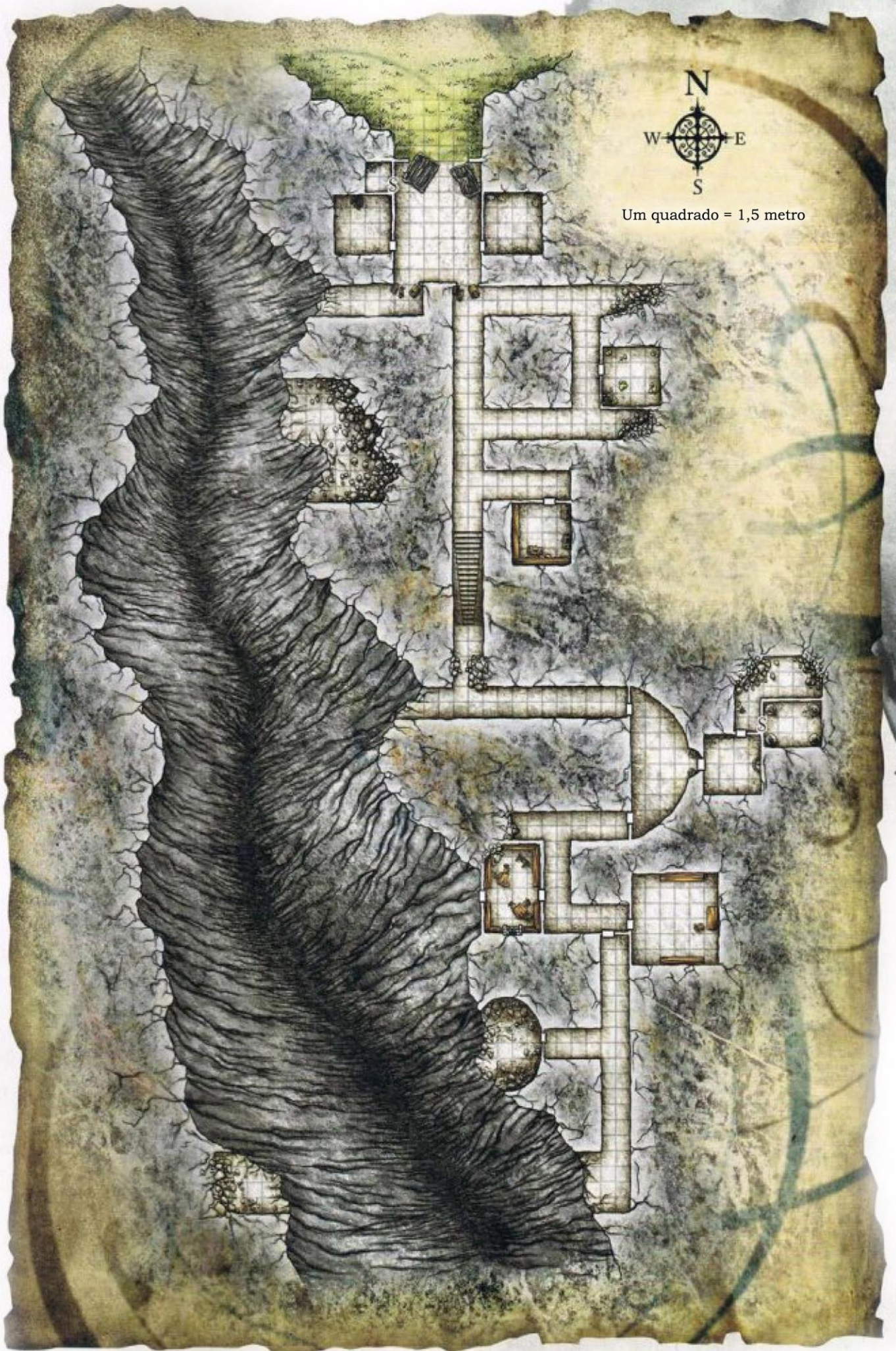
Porão

Um quadrado = 1,5 metro

Um quadrado = 1,5 metro
N
W
E
S
S
S
S
S
C
S
C
C
C
C
S
Porta Secreta
Porta Escondida
Porta
Escadas
Armadilha de Fosso
Túnel Secreto

N
W
E
S

W
S
N
E
300
150
60
30
15
0
metro

N
W
E
S
300
150
60
30
0
metro

Um quadrado = 1,5 metro

N
W
E
S

N
W
E
S
Um quadrado = 1,5 metro

Apêndice D: Inspiração do Mestre

Aqui estão diversas obras inspiradoras que podem ajudar você a se tornar um narrador, escritor, ator e cartógrafo melhor. Essa não é, de forma alguma, uma lista exaustiva, mas sim uma coletânea de títulos escolhidos por jogadores que testaram o jogo e pelo time de criação de Dungeons & Dragons. Para mais leitura inspiradora, veja o apêndice E do *Livro do Jogador*.

Atlas Games. Once *Upon a Time: The Storytelling Card Game*.

Bernhardt, William. *Creating Character: Bringing Your Story to Life*.

_____. *Perfecting Plot: Charting the Hero's Journey*.

_____. Story Structure. The Key to Successful Fiction.

Bowers, Malcolm. *Gary Gygax's Extraordinary Book of Names*.

Browning, Joseph & Suzi Yee. *A Magical Medieval Society: Western Europe*.

Burroway, Janet. *Writing Fiction*.

Cordingly, David. *Under the Black Flag*.

Egri, Lajos. *The Art of Damatic Writing*.

Gygax, Gary. *Gary Gygax's Living Fantasy* e o resto da série Gygaxian Fantasy Worlds.

_____. *Master of the Game*.

_____. *Role-Playing Mastery*.

Hindmarch, Will. *The Bones: Us and Our Dice*.

Hindmarch, Will & Jeff Tidball. *Things We Think About Games*.

Hirsh, Jr., E.D. *The New Dictionary of Cultural Literacy*.

Ingpen, Robert. *The Encyclopedia of Things That Never Were*.

Kaufmann, J. E. & H. W. Kaufmann. *The Medieval Fortress*.

King, Stephen. *On Writing: A Memoir of the Craft*.

Koster, Raph. *A Theory of Fun for Game Design*.

Laws, Robin D. *Hamlet's Hit Points*.

Lee, Alan & David Day. *Castles*.

Macaulay, David. *Castle*.

Malory, Sir Thomas. *Le Morte d'Arthur*.

McKee, Robert. *Story: Substance, Structure, Style, and the Principles of Screenwriting*.

Mortimer, Ian. *The Time Traveler's Guide to Medieval England*.

O'Connor, Paul Ryan, ed. *Grimtooth's Traps*.

PennyPress. Série *Variery Puzzles and Games*.

Peterson, Jon. *Playing at the World*.

Robbins, Ben. *Microscope*.

Schell, Jesse. Game Design: *A Book of Lenses*.

Snyder, Blake. Save the Cat.

Swift, Michael e Angus Konstam. *Cities of the Renaissance World*.

Truby, John. *The Anatomy of Story*.

TSR. *Arms and Equipment Guide*.

_____. *Campaign Sourcebook/Catacomb Guide*.

_____. *The Castle Guide*.

Walmsley, Graham. *Play Unsafe: How Improvisation Can Change the Way You Roleplay*.

Wilford, John Noble. *The Mapmakers*.

Writers Digest. *The Writer's Complete Fantasy Reference*.